1998年5月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

MAY.1998 5

定価 510Yen

これを読めば,だれでもすぐ始められる!
ネットワーク・ゲームの㊙テクニック

創刊200 記念キャンペーン

創刊200号記念 プログラム・コンテスト開催!

楽しく学べて遊べる プログラム講座と投稿プログラム

好評連載
- マイクロソフトの技術者が伝授! VBによるDirectXプログラミング入門 DirectAnimation〜2Dベクトル・グラフィックス
- Visual Basic研究所 “オブジェクト”の使いかた〜コントロール編①

発見!! セガサターン用のゲーム周辺機器がパソコンで使えるI/Oデータ製インターフェース

別冊付録 **DOS/V製作** 組み立て・パワーアップ体験満載!!
- DOS/V+CD-Rでレコード盤を音楽CDに復活!?
- 32倍速CD-ROMドライブ交換テクニック

ついに姿を現した「究極の理想郷」 **イース・エターナル**

三國志VI徹底研究その③ シナリオ別攻略 織田信長伝 序盤の攻防戦アドバイス

パソコンでオンラインゲームってのはどう?
- ライフストーム
- ドラゴンズドリーム for Windows95

「産みの親」「育ての親」によるふたつの『大戦略』
- 大戦略マスターコンバット
- アドバンスド大戦略98

アーケード・ゲーム さまざまな隠し要素をまとめてお届け
マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

マルチメディアのNEC

PowerVR™の新世代チップPX2(μPD62011GD)が新登場。バイリニアフィルタ機能も搭載。
さらなる高速化と高性能を実現。

POWER VR™

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044(548)8862 受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00(祝日及び当社指定休日は除く)
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

NEC

New PowerVR™を搭載したDirect3D™・SGL*対応のPC 3DEngine 2™新登場。

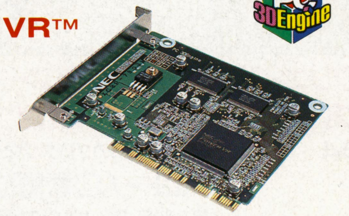
●NECホームエレクトロニクス
Windows®95専用3Dグラフィックアクセラレータボード New

PC 3DEngine2™

好評発売中　標準価格 22,000円（税別）

●電脳戦機バーチャロン™for Power VR™が付属しています。

■NEC 製3Dグラフィックスプロセッサ Power VR™新世代チップPX2搭載
■バイリニアフィルタ対応
■Direct3D™・SGL*対応
■PC 3DEngine™互換、従来ソフトも動作可能。



※PC 3DEngine 2™の動作環境、適合機種につきましては、下記にお問い合わせください。
●FAXサービス
TEL東京03(3769)9821
大阪06(304)9821
BOX番号8100
●ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/
●ホームサーバ・インフォメーションセンター
TEL03(5232)6222
受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）
9:00～12:00　13:00～17:00

SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応
※Windows,Direct3D及びDirectXは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標及び商標です。
※「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。

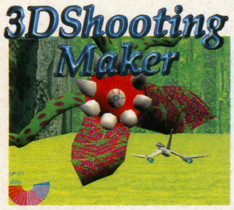
迫力、興奮、面白さ全開。PowerVR™対応ソフト続々登場。

「電脳戦機バーチャロン™for Power VR™」
セガ・エンタープライゼス
あの人気のアーケードゲームがついに登場。新世代チップ「PX2」に対応し、バイリニアフィルタ等により美しいグラフィックを実現。
好評発売中　希望小売価格 9,800円（税別）
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997　※画面は開発中のものです。

「PUREVEX」
NECホームエレクトロニクス
Power VR™のパワーを存分に引き出した、シューティングゲーム
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©NEC Home Electronics, Ltd.

「ENIGMA」
光栄
直木賞作家の志茂田景樹氏がシナリオ担当。3Dアクションアドベンチャー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1997 KOEI CO.,LTD.

「虚空漂流ニルゲンツ®」
マイクロキャビン
虚空世界アスガルドで繰り広げられる3Dエアバトルとハードな人間ドラマ
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.



「3DShooting Maker」
Alpha
自分好みの3Dシューティングゲームを創れる待望のソフトがついに登場
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©Alpha Co.,Ltd.1997
©NEC Home Electronics,Ltd.1997

「バイオハザード™」
カプコン
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

「A列車で行こう5」
アートディンク
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
好評発売中
希望小売価格 12,800円（税別）
Copyright©1996 by Artdink.

「ULTIM@TE RACE™」
カリスト
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
好評発売中
希望小売価格 5,800円（税別）
©1996, 1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO andULTIM@TE RACE
KALISTO is a registeredtrademark.
ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「リボルト™」
バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ!オリジナル3Dポリゴンシューティング
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©VIRTUALITY1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1996.

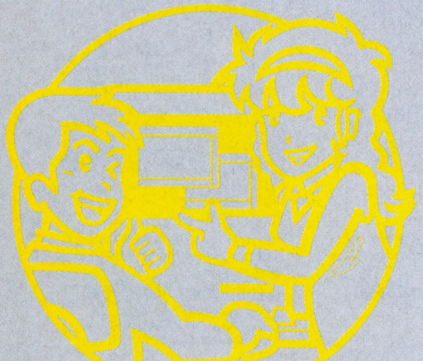
※ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。※電話番号、FAXのかけまちがいが増えておりますので番号をよくお確かめの上おかけください。※記載された会社名及び商品名は各社の登録商標及び商標です。
※電脳戦機バーチャロンはセガ・エンタープライゼスの商標です。※ニルゲンツはマイクロキャビンの登録商標です。

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。
3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

New

●＜高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能＞隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。
●＜高性能2／ハードウェアによる影の自動生成＞ハードウェアによる影の自動作成機能により、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。
●＜高性能3／3Dグラフィックをリアル表現＞PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。
●バイリニアフィルタリング（PX2）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）
●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり
●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

POWER VR



マイコンBASIC Magazine

5 MAY. 1998

CONTENTS

19 特集 すべての初心者におくる なつかしのゲームブック風
ネットワーク・ゲームをはじめる㊙テクニック
これを読めば，すぐにでもネットワーク・ゲームがはじめられる！

36 Dr.Dの特別講座
平成10年度『大学入試センター試験』
〜情報関係基礎問題ズバリ解説！〜

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

64 学生&未来のプログラマー必見！人気講座
ハロー！C言語ワールド
第2部第2回 BASICと比較しながらCのプログラム環境を学ぶ

66 特別連載 マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！
Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
第2回 DirectAnimation 〜2Dベクトル・グラフィックス〜

72 応用自由自在！ Windowsプログラミング環境をモノにする！
Visual Basic研究所
第5部第8回 “オブジェクト”の使いかた②〜コントロール編①

76 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！
Windowsプログラミング完全マスター
第15回 C++Builderに最新バージョンが登場！

80 Win & Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れる！
Klik & Play/Click & Create **クリック・ゲーム作成術**
Play 6 新技術公開！ Click & Createでぐりぐり画面回転させる！

83 DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール
F-BASIC97プログラム教習所
第6段階 繰り返し処理はコンピュータの得意種目だ！

86 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
第73回 極座標表現と逆三角関数を使って誘導ミサイル・ゲームを作ろう！

90 BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問・質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET & RUN

特選投稿プログラム・コーナー

94	Windows(Visual Basic5.0)	川上り	片本真一
96	Windows(Visual Basic4.0)	Left or Right for Windows95	武居義幸
99	Windows(Visual Basic5.0)	目標物に進路をとれ!!	廣島直樹
103	FM TOWNS	Towns SHORTEN	星元けんじゃ
106		SPECIAL モグラたたき	岡崎芳友
108	MSX/2/2+/turboR	飛んでけクッツン！	桐岡昭広
110	PC-8801mkIISR	AntiGravity Kart Racing	渡辺裕規
114	PC-9801	○○って漢字？	河田二朗
117		封じられた金鉱	辰巳純一
120		シグナルズ	まるでばらん
123		劫雨	杉井 光
126	(実用)	Beep Play Soft Ver5.00	よっつい
128	X68000	NEVER ENDING SEA	高橋秀之
130	PC-E500	BATTLE MOSS	高根 博

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

132	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	ドラゴンクエストII	粟田英樹
135	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+XG	STREET FIGHTER ZERO	メモル

©マイコンBASICマガジン5月号
第17巻 第5号 1998年4月25日印刷
1998年5月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社 1998Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141-8715
電話 東京（03）3445-6111（大代表）
振替 （東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株） 製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

巻頭カラー企画

8 **モバイルのススメ**
モバイルギアでモバイル通信に挑戦
Mobile Gear MC-CS13
WindowsCE2.0 情報も!!

10 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

32 **Information Catch Up!**
●コンパックから1,000ドルPCの新モデルが登場!
●廉価価格がうれしいエプソンのフルカラー・プリンタ
●パソコンと合わせて活用してDVカメラがもっと楽しい
●動画再生ができるカシオの新QVシリーズ
●“猿音楽”で手軽にコンピュータ・ミュージックをはじめよう

38 **マンガで学ぼう!パソコン・レクチャーX**
〜イケてる?手作りパソコン〜

42 キミのほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide 〜新品から中古までお買い得情報満載

47 サターン用の各種ゲーム周辺機器が使える
パソコン用インターフェース・ボード
「IF-SEGA/ISA」使用記

50 ゲーム・プログラマーがホンネで語る
ビギナーのための3Dボード購入ガイド
第2回 3Dボードの個性

54 音の専門メーカーがこだわりのサウンドボードを発売
ONKYOの「WAVIO Sound Engine」を使ってみた

58 コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう
パーフェクト・ミディ・チャンネル
CHANNEL8 レコポンでMIDIデータの作成にチャレンジ!

60 **めざせ!ホームページ開設**
教えてやまかん先生 講義その13 クリッカブル・マップ

62 コラム漫画
神奈川のりこのホームページに夢中
夢中その7 掲示板を作っちゃおう!

138 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

139〜 **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**
パソコン・ゲームを中心にした楽しいソフトを紹介

広告さくいん

ハード/アクセサリ

NEC	表2〜前付カラー3
エプソン販売	表4
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	別冊付録表2
TWO TOP	別冊付録表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー6
光栄	中付カラー141〜144
マスターピース	中付カラー146〜147
SPS	中付カラー145
日本ファルコム	表3

レコード関連

マーベラス エンターテイメント	中付カラー140
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー199

学校関連

代々木アニメーション学院	前付カラー7
東京ゲームデザイナー学院	前付18

中古基板販売

キョーワインターナショナル	記事中250

パソコン・ショップ

東北

ワンダーボックス	記事中43

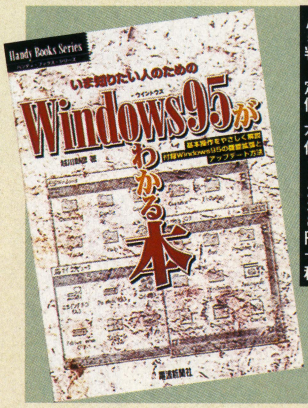
関東・甲信越

マイコンショップ川口	前付14〜15
ウェーブ・アイ	前付16〜17
サンマックス	記事中44
遊基パソコン館	記事中46
パシフィックネット	後付260〜261
ロケットPCアウトレット	後付262
OTTO	後付263
情報ハウス	後付264
ソフトショップラム	後付265
クレバリー	後付266
ロケットサポートセンター	別冊付録19
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録24
ユニテク電子	別冊付録表3

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付264
イオシス	記事中45, 後付265

電波新聞社
新刊のご案内
好評発売中!


いま知りたい人のための Windows95がわかる本
A5判 定価・本体1,238円+税

ハイテク競馬の必須アイテム JRA-VAN通信スターターブック for Windows95
B5判(CD-ROM付き) 定価・本体3,800円+税

Windows95/MMXプロセッサ対応 周辺機器ガイドブック Vol.2
A4変型判 定価・本体1,429円+税

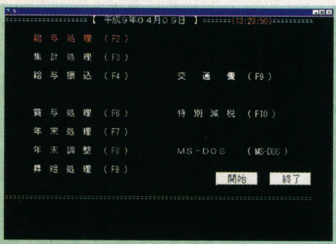
お求めは全国の書店,
または弊社販売部へ

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-3445-6111

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

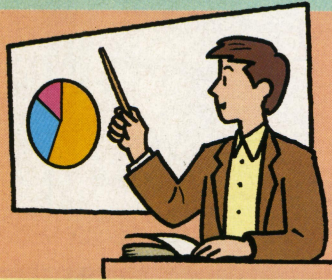


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

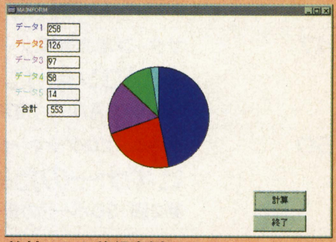
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



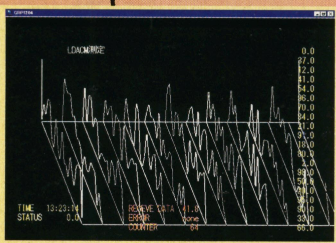
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

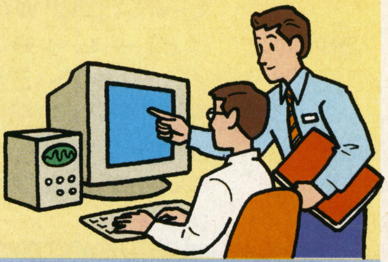


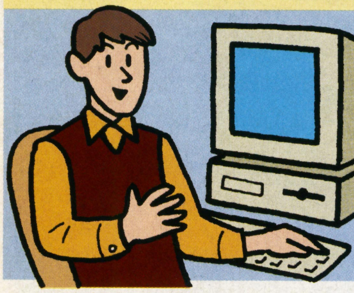
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

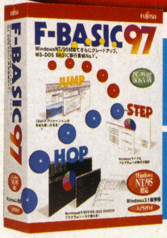
ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売



NT/95対応

移行実績No.1※

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

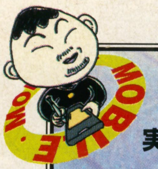
富士通ミドルウェア株式会社

〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00〜12：00、13：00〜17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

ムからラへ
なんだカンダ、ガンダーラへ期待沸騰！
98.74%
（H9年卒業生の就職・デビュー率）
の代アニが声優・アニメ・CGのデジタル・テク全力凝結の制作協力がロングヒットを生むアニメ・シリーズ。だから全員参加だ。これからどんどん。
代々木アニメーション学院制作協力／提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作アニメーション」
©1998 ビックウエスト
WOWOW 無料放送時間帯（ノンスクランブル）にて4月10日（金）深夜1:00〜放送スタート!!
TV放映決定
キャライラスト
美樹本 晴彦
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
見学随時
（TELで予約を）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
メディア芸術総合学科（3年）
特典
特待生12万円 特育生36万円 支給！
●希望者全員 格安専用寮に入寮
●就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
●24時間 年中無休ホームドクター制度
●優秀な企画・制作に援助金100万円
●海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
無料
キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
希望の方は下記へ（無料）。
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-4 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-4 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

【モバイルのススメ】

第4回

モバイルギアでモバイル通信に挑戦

Windows CEとハンドヘルドPC（その2）

春です。春といえば誰が何と言おうとモバイルの季節。お気に入りのモバイル・ツールを片手に何か楽しいことを見つけにいきましょう。

今回はバージョン2.0も発表され，なにかと話題のWindows CEとNECのモバイルギアを紹介します。

NEC
Mobile Gear MC-CS13
（パーソナルコミュニケータ）
価格94,000円（実売80,000円前後）
☎03-3798-2088
http://www.nec.co.jp/mg

データ通信に特化したモバイルギア

NECのパーソナルコミュニケータ「モバイルギア」にはDOS版のMKシリーズとWindows CE1.0版のCSシリーズ（第1表）それに3月に発表されたWindows CE2.0版の新製品「モバイルギアⅡ」シリーズ（第2表）の3種類があります。

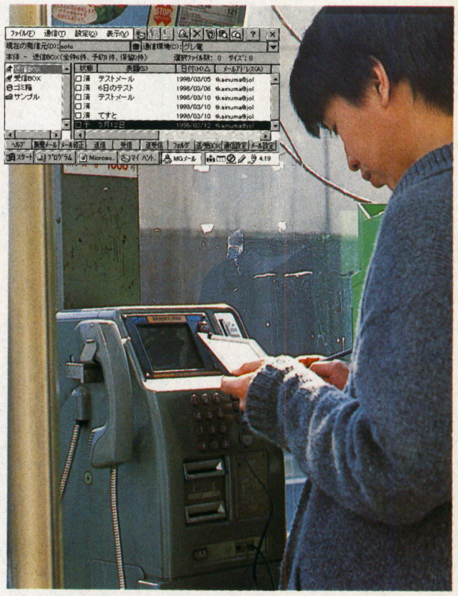
ここではWindows CEをOSとしたハンドヘルドPCの一つとしての「モバイルギアMC-CS13（写真1）」（以下モバイルギアと略）を使って，モバイル・データ通信をレポートします。

「MGメール」で電子メールの送受信をする

モバイルギアではWindowsと同じ感覚でパソコン通信やインターネットへのアクセスが可能です。14,400bpsのモデムを内蔵しているので電話端末さえあれば，本体と付属のモジュラー・ケーブルだけでどこからでも電子メールなどのデータ通信が行なえます。

パソコン通信やインターネットのプロバイダへの加入はWindowsパソコンで行ないます。すでに契約している場合は，その登録されたアドレスやパスワードを用いて通信設定を行ないます。

屋外で電子メールの送受信をするには，PHSなどの無線電話端末（PHSを利用する場合PIAFS（ピアフ）対応のPCカード，携帯電話の場合デジタルセルラカードなどが必要）を利用する他，ISDN公衆電話機（グレー電話。グレ電と略）を利用するという手段もあります。モジュラー・ケーブルをグレ電のアナログ・ジャックへ接続し，電話機についてる電話／ISDNの切り換えボタンを押して，テレフォンカード（または硬貨）を投入します。あとはモバイルギアの電源を入れ，通信ソフト「MGメール」を起動し，送受信をクリックすればOKです（写真2）。



《写真2》グレ電でメールを受信。その場で返事を書いて送信してみよう

《写真1》モバイルギアMC-CS13

《第1表》Mobile Gear MC-CSシリーズの主な仕様

型名	MC-CS13	MC-CS12	MC-CS11
標準価格（税別）	94,000円	89,000円	73,000円
実売価格	80,000円前後	40,000円前後	40,000円前後
ユーザメモリ*1	約16MB	約8MB	約4MB
CPU	VR4102（54MHz）		
画面表示	モノクロ4階調STN液晶、480×240ドット		
内蔵モデム	最大14,400bps		–
インタフェース	シリアル（RS-232C）赤外線（IrDA1.0準拠）		
	モジュラー・ジャック（RJ-11）		–
外形寸法	175（W）×97（D）×27（H）mm		

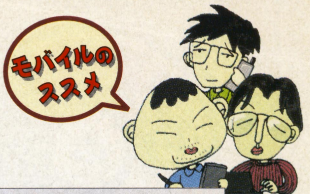
＊1 OS，プログラム実行領域を含む

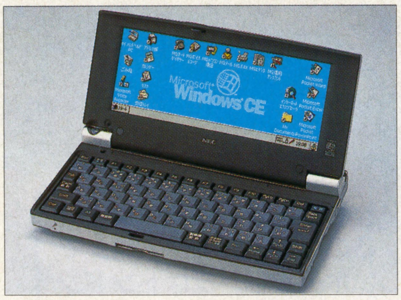
《第2表》Mobile GearⅡ MC-Rシリーズの主な仕様

型名	MC-R500	MC-R300
標準価格（税別）	120,000円	94,000円
ユーザメモリ*2	16MB	8MB
CPU	VR4111（80MHz）	
画面表示	256色カラー液晶、640×240ドット	モノクロ4階調STN液晶、640×240ドット
内蔵モデム	最大33,600bps	
インタフェース	シリアル（RS-232C）／プリンタ，赤外線（IrDA1.0準拠），モジュラー・ジャック（RJ-11），外部ディスプレイ接続コネクタ	
外形寸法	245（W）×138（D）×31.4（H）mm	245（W）×122（D）×30.5（H）mm

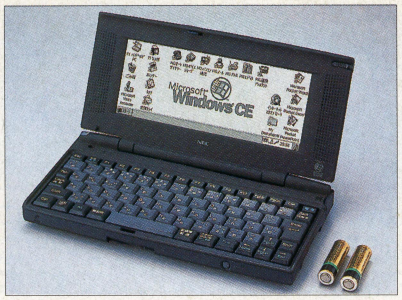
＊2 OS，プログラム実行領域を含む。増設RAMボードとの交換により最大32MBまで増設可

※記事中のWindowsCEの画面写真は，伊藤栄一郎さんのキャプチャ・ソフト「CaptCE」を使用して画面をコピーしました。

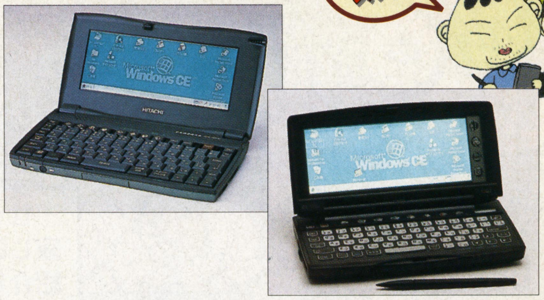




《写真3》CSシリーズより，ひとまわり大きい「モバイルギアII MC-R500」。mobio NXのような黒と銀色のスマートなデザイン



《写真4》連続30時間駆動が魅力の「モバイルギアII MC-R300」。MKシリーズとCSシリーズを融合したようなデザイン



《写真5》日立のハンドヘルドPC「PERSONA（ペルソナ）」4月20日発売，価格138,000円（左）と，ヒューレット・パッカードの「HP 620LX」5月中旬発売，予想実売価格100,000円（右）

第2世代（セカンド・ジェネレーション）に突入したWindows CE

冒頭でも紹介したようにモバイルギアIIシリーズがWindows CE2.0と同時に発表されました。

モバイルギアIIはカラー256色表示のMC-R500（価格120.000円）（写真3）と連続30時間駆動のモノクロ4階調表示のMC-R300（価格94.000円）（写真4）の2タイプがあり，どちらも入力しやすいラージ・キーボード，33.6Kbpsの高速モデム，コンパクト・フラッシュ・メモリカード・スロットなどを装備し，Windows CE2.0の多彩な機能（コラム参照）を搭載しています。

また，各社からも新型機が発表されています（写真5）。

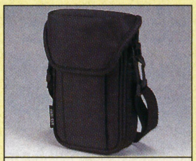
Windowsの使い勝手と携帯情報端末の手軽さを併わせ持つハンドヘルドPC。ごく一部の機能しか紹介できませんでしたが，その人の目的によってさまざまな使いかたのできる道具なのだと思います。

Windowsパソコンを持っていて，もっと活用したいと思っている人，またはWindowsの入門機として，ハンドヘルドPCを持ち歩いてみてはどうでしょうか。

物欲研究所
サプライ商品カタログ

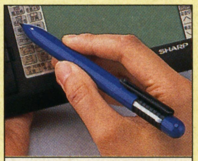
小さいからといってカバンの中に無造作につめこんでいると，ケッコウかさばるのがモバイル・ツール。

そこで，モバイルをよりスマートに持ち運ぶための便利なグッズを紹介しましょう。



サンワサプライ
PDA-CASE60
（4月発売予定）
価格1,580円
ウエストポーチとしても使えるPDAケース。

サンワサプライ
KB-RJ11M
価格1,450円
PCカードサイズの巻取り式モジュラー・ケーブル。



サンワサプライ
PDA-PEN2
価格750円
入力ペン，ボールペン，シャープペンシルの1本3役。

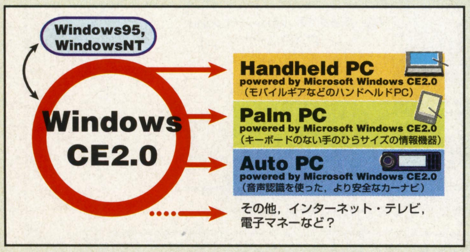
サンワサプライの問い合わせ先：☎086-223-5123（http://www.sanwa.co.jp）

Windows CE2.0情報

月刊マイコンモバイルマガジン

先月号でお伝えしたWindows CEの最新バージョン2.0の日本語版が，マイクロソフトより3月11日に正式に発表されました。

正式名称はHandheld PC powered by Microsoft Windows CE（ハンドヘルド ピーシー パワード バイ マイクロソフト ウィンドウズ シーイー）。ずいぶんと長い名前ですが，Windows CEはハンドヘルドPCだけではなく，さまざまな用途に展開可能なOSであるという意図がうかがえます（図参照）。Palm PC（パーム・ピーシー）はキーボードを持たないてのひらサイズの携帯情報端末。Auto PC（オート・ピーシー）は車載用のインフォメーション・システムのことです。



すでにカシオ、コンパック、NEC、日立、ヒューレット・パッカードの5社がWindows CE2.0を搭載した第2世代ハンドヘルドPCの出荷を表明しています。

今回のバージョンアップによりカラー表示が可能となり，プリンタへの出力，トゥルータイプ・フォントの使用，Pocket Internet Explorerのホームページのフレーム機能のサポート，そしてVGA出力が可能なプレゼンテーション・ソフトMicrosoft Pocket Power Pointがアプリケーションとして追加されました。

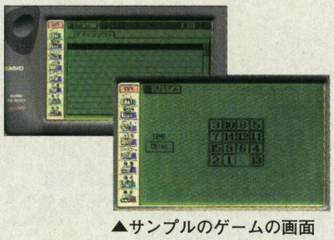
◆

ActiveSync（アクティブシンク）とはWindowsパソコンのシステムに「モバイル デバイス」フォルダを導入することによってプログラムを実行することなくハンドヘルドPCが接続されたことを自動的に検出，同期させる機能のことです。「H／PCエクスプローラ」では1台のハンドヘルドPCが同期できるWindowsパソコンは1台だけでしたが，ActiveSyncは複数のマシンとさまざまなパートナーシップを持つことができるようになり，たとえば職場や学校のWindowsパソコンとハンドヘルドPC，そして自宅のWindowsパソコンのデータを同期させることや，1台のWindowsマシンをサーバーとしてグループの仲間や家族のハンドヘルドPCのスケジュールなどの情報を同期させることも可能になります。

カレイドでアドイン

カシオのPDA「カレイド」では、新しいプログラムを追加（ADDIN）できるようになっています。そして、そのADDINはWindowsパソコンを持っている人ならば、誰でも作成環境を用意することができます。

プログラムの作成に必要なものは、二つあります。カシオのホームページ（http://www.casio.co.jp/caleid/caleid.html）からADDINソフト作成ツールを、エル・エス・アイジャパン（株）のホームページ（http://www.tokyoweb.or.jp/lsi-j/freesoft/index.html）からLSI C-86 Ver.3.30c試食版をダウンロードします。



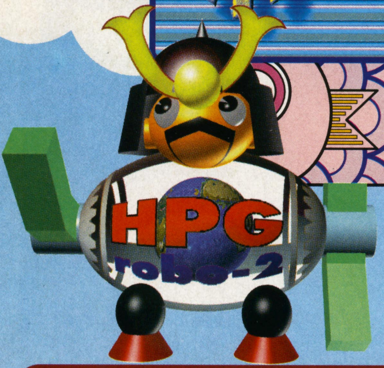
▲サンプルのゲームの画面

この二つがあれば、C言語とカレイド独自の関数を使って、カレイド上で動作するプログラムを作成することができるのです。作成したプログラムはパソコンとの接続ツールを使えば、カレイドに転送することができます。

ベーマガ読者ならば、カレイドを電子辞書としてだけではなく、プログラミングを楽しむターゲットマシンとしても使ってみてはいかがでしょう？

撮影：星野　真吾（JOLLS）　　モデル：馬上　健一

BM読者のホームページ・ギャラリー



せっかくホームページを開設したのに，誰も見にきてくれないのは寂しいかぎり。他のホームページで宣伝するのもいいですが，雑誌で紹介してもらうのも一つの方法です。楽しいホームページはドンドン紹介しますので，ハガキや電子メールで投稿してくださいね。
今回は，イラストがメインのホームページを中心に紹介。内容もパソコンやゲームなど幅広く取りあつかっているので，誰でも楽しめます。さあ，キミも今すぐアクセス！

FM TOWNSのプログラムがダウンロードできる

京都府宇治市　夜目新聞さん（21歳）制作

YORUME.COMCOM

http://ha1.seikyou.ne.jp/home/Nitta.Hiroshi/

推薦者　星元けんじゃさん

FM TOWNSユーザーの間では，ちょっと（すごく）有名な絵描きさんのホームページです。FM TOWNSユーザーでなくても楽しめると思います。CGコーナーやダウンロードコーナー，「ぐーたら日記」，そしてボクのコーナーがあり，ボクの作ったフリーソフトもダウンロードできます(^^;)。たくさんリンクもつながっているので，インターネットの世界が広がることまちがいなしです。

▼from夜目新聞さん

このホームページでは「お気楽に～♪」をモットーにしています。コンテンツはCG，日記のコーナーなどがあり，他には星元さんのFM TOWNS用プログラムのダウンロード・コーナーも用意しています。まだまだ未完成なページですんで，もっと特色あるページにしたいなぁ，と思っていま～す(^O^)/

みんなで資格を取ろう！

福島県いわき市　PARS駅長新谷剛史さん（17歳）制作

PARS -Play and Review Station-

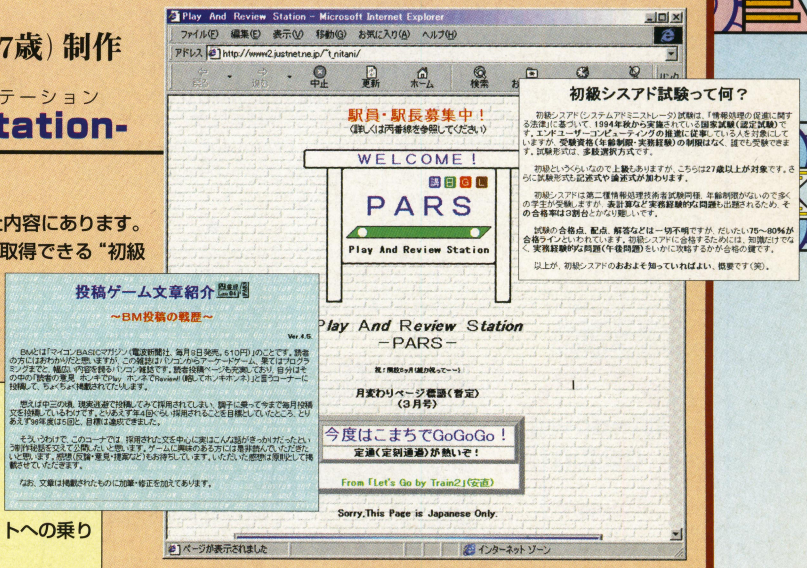
（プレイ　アンド　レビュー　ステーション）

http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/

PARS -Play and Review Station- の魅力は，たくさん用意された内容にあります。
とくに目を引くのが，資格取得に関するページ。ここでは，学生でも取得できる“初級システムアドミニストレータ”について紹介しています。これは，通産省認定の情報処理試験の一つで，この資格を持っていれば就職に有利になることもあります。
興味のある人は，さっそくホームページにアクセスしてみましょう。

▼from PARS駅長新谷剛史さん

駅名は「パルス」と読んでください。当駅では，主にゲーム批評，資格講座（?），駅長の日記などを運行しています。とくにゲーム批評は「読ホン」に掲載された内容の制作秘話も公開しており，お客様の感想も募集しております。また，お客様のWeb上の旅をより楽しくするサイトへの乗り換えも可能です。皆様のご来場心よりお待ち申しあげます。



ステキな写真がいっぱい！

岡山県吉備郡　MLOさん（16歳）制作

MLO REPORT

http://ww1.tiki.ne.jp/~mlo-nt/

▼from MLOさん

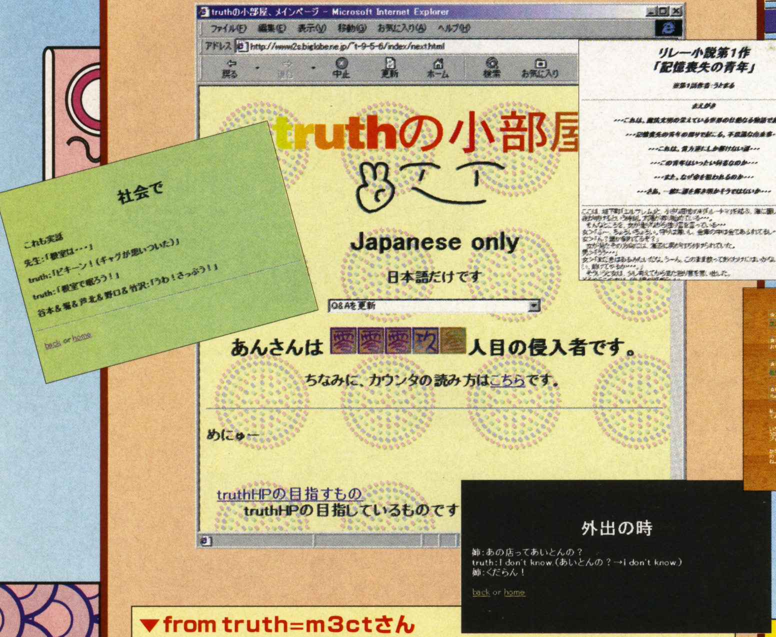
デジカメが好きなので，ホームページを作って写真を紹介してみました。写真だけじゃつまらないかなぁーとか思って，チャットや有名人ランキング，Majiキレボードなんかのコーナーを作りました。チャットは，テレホーダイ時間でもとてつもなく軽いです！　また，Majiキレボードに普段の不満ぶつけてみてはどうですか？　掲示板等に書き込んでくれれば100%返事します。ベーマガ読者のアクセスお待ちしています！

投稿作品がたくさんあるぞ！

三重県四日市市　truth=m3ctさん（13歳）制作

truthの小部屋

http://www2s.biglobe.ne.jp/~t-9-5-6/index/next.html



▼from truth=m3ctさん

私のホームページのウリは，数多い投稿コーナー，中学生としてのヒマさと感覚を利用したCOOLで何か新鮮なところです。とくにさぶギャグは，南極へ旅ができない人のために役立つでしょう（笑）。ぜひ一度見に来てください。来訪者の意見はすべて取り入れますので。

イラスト常連さんがホームページを開設

愛知県豊橋市　夢工房さん（26歳）制作

此処あ夢工房

http://member.nifty.ne.jp/YUME/

▼from 夢工房さん

手書きの雰囲気を残したCGや，色鉛筆を使ったイラスト。いつも聞いているラジオ番組，そして皆さんにも聞いてほしいラジオ番組なども紹介しています。また，ラジオでFAXやハガキが読まれるコツも披露しています。ローカル情報も掲載しているので，地元ならではの話も見られるでしょう。CGが主な内容ですが，より多くの人が楽しめるホームページを目指しています。ぜひ一度アクセスしてください。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://〜），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL＝http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

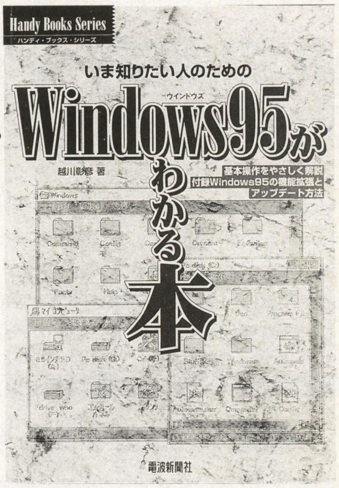
ハンディ・ブックス・シリーズ――

いま知りたい人のための――Windows95がわかる本

入門者がはじめに覚えておくべき機能、今迄使ったことのない知らない機能などアプリケーションの操作および機能を図とともに、わかりやすく解説。

主な内容

●Windows95の起動と終了●Windows95のデスクトップ●ウィンドウを操作する●アプリケーションを操作する●書類ファイルを操作する●ネットワークを利用する●操作環境を整える●Windows95の機能拡張とアップデート



越川彰彦著

定価1,300円（税込）

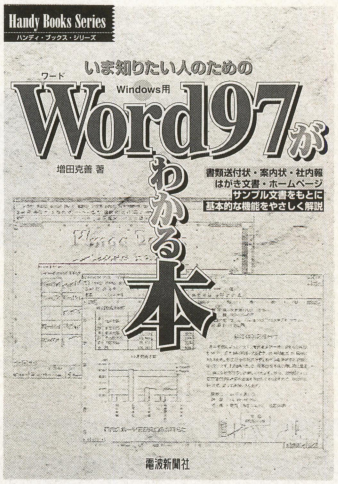
本文2色刷、わかりやすさ、見やすさで「Win95」「Word97」を完全マスター

いま知りたい人のための――Word97がわかる本

案内状からWebページの作成まで―これだけの機能をマスターすれば誰でもWord97を使いこなせる。（基本操作を図とともに、わかりやすく解説。）

主な内容

●Wordの基本を知る●簡単な文書を作成する●デザインを施した文書を作成する●図表とグラフを入れた文書を作成する●はがき文書を作成する●ネットワークでWord97を利用する



増田克善著

定価1,300円（税込）

電波新聞社 販売部 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 ダイヤルイン 03-3445-8201

楽しく学習できる まんが電気学入門

好評発売中

理科で学習する電気のはたらきから コンピュータのしくみまで わかりやすくまんがで解説！

増補改訂版

主な内容

●第1章/静電気
静電気（まさつ電気）／正の電気と負の電気／はく（箔）検電器／静電気と電流／雷とは？……………………他

●第2章/乾電池と豆電球
電池／電池の原理／乾電池のしくみ／豆電球のしくみ／電気を通すもの、通さないもの／導線のつなぎ方／配線図と回路記号／豆電球の直列つなぎ……………………他

●第3章/電流と電圧
閉回路と開回路／電流／電荷／電圧／抵抗（電気抵抗）／抵抗のいろいろ／抵抗値の見分け方／オームの法則／電流計（直流用）電圧計（直流用）のしくみ……………………他

●第4章/回路計算
電圧の総和／電流の総和／電圧のかかり方／抵抗の直列接続と合成抵抗値／合成抵抗の中の未知抵抗／内部抵抗の求め方／キルヒホッフの（第1）法則……………………他

●第5章/電気エネルギー
電流による発熱作用／電流による発熱原理／発熱量の測定／ジュールの法則／抵抗の接続方法と発熱量の大きさ・電力／電力量／積算電力計（交流用）……………………他

●第6章/磁石と電磁石
磁石と磁極／N極とS極／磁力の大きさ／磁気誘導／N極とS極の分離／磁力線／地磁気／電流の大きさと方位磁針の振れ／右ねじの法則……………………他

監修:江田　稔
（文部省初等中等教育局）
漫画:原子　力（はらこ　つとむ）

●A5判／200頁 送料380円
定価1,300円（税込）

●第7章/電磁誘導
電磁誘導／レンツの法則（誘導電流の向き）／ファラデーの電磁誘導の法則／コイルの巻き数と誘導電圧／電気ブランコによる電磁誘導……………………他

●第8章/電流と電子
火花放電／真空放電とグロー放電／蛍光灯と電球／クルックス管と陰極線／原子と電子／電子と火花放電／トランジスタの構造……………………他

●第9章/コンピュータのしくみ
ROMとRAM／入・出力装置と外部記憶装置／フロッピーディスク／インターネットって何？……………………他

●お求めは全国の書店、または弊社出版販売部へ

電波新聞社

東京本社 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波ビル 電話(03)3445-6111(大代表)
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2朝日新聞ビル 電話(06) 203-3361(代　表)
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル 電話(092)431-7411(代　表)

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合 (FAXの電話にておかけ下さい)	新品	048-226-4477
	アウトレット	048-226-4477
3：BBSの場合	新品	048-226-4499
	アウトレット	048-226-4499

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年3月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS33DM7CD2	TEL下さい
PC-VS33DM7CB2	TEL下さい
PC-VS30DM7DA2	TEL下さい
PC-VS26DM7CA2	TEL下さい
PC-VS26DM7DA2	TEL下さい
PC-VS26DS5CA2	TEL下さい
PC-VS26DS5DA2	TEL下さい
PC-VS26DSZCA2	TEL下さい
PC-VS26DSZDA2	TEL下さい
PC-VS23DS7CA2	TEL下さい
PC-VS20CS7CA2	TEL下さい
PC-VS16FE5AA2	TEL下さい
PC-VS16FE5CA2	TEL下さい
PC-VS16FE5DA2	TEL下さい
PC-VS16FEZAA2	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-AL20CTSAAF1	TEL下さい
PC-AL13CBSA1	TEL下さい
PC-MB12CUDC1	TEL下さい
PC-MB12CUDD1	TEL下さい
PC-MB12CUDA1	TEL下さい
PC-FN23CCXAAL1	TEL下さい
PC-FN23CCDAAL1	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMVM52051(一太郎)	TEL下さい
FMVM52053(Word)	TEL下さい
FMVS52051(一太郎)	TEL下さい
FMVS52053(Word)	TEL下さい
FMVS52351(一太郎)	TEL下さい
FMVS52353(Word)	TEL下さい
FMVS52371(一太郎)	TEL下さい
FMVS52373(Word)	TEL下さい
FMVS52671(一太郎)	TEL下さい
FMVS52673(Word)	TEL下さい
FMVT423B1(一太郎)	TEL下さい
FMVT423B3(Word)	TEL下さい
FMVT53371(一太郎)	TEL下さい
FMVT53373(Word)	TEL下さい
FMVSC52051(一太郎)	TEL下さい
FMVSC52053(Word)	TEL下さい
FMVT5307M1(一太郎)	TEL下さい
FMVT5307M3(Word)	TEL下さい
FMV-NU516D1(ノート、一太郎)	¥309,800
FMV-NU516D3(ノート,Word)	¥319,800
FMV-NU5161(ノート、一太郎)	¥254,800
FMV-NU5163(ノート,Word)	¥259,800
FMV-NP516D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP516D3(ノート,Word)	¥304,800
FMV-NP5201(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP5203(ノート,Word)	¥304,800
FMV-NC313(ノート,W&E)	¥184,800
FMV-NC313D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NC313D3(ノート,W&E)	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E47	¥268,000
Aptiva E27	¥218,000
Aptiva E17	¥159,000
Aptiva T9E	¥194,000
Aptiva T8C	¥199,800
Aptiva T8B	¥194,000
Aptiva B97	¥229,000
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	¥258,000
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
Think Pad 560E(4ZJ)	¥356,000
MN-910-X20(Mebius)	¥365,700
MN-530-X16(Mebius)	¥359,700
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥296,700
MN-335-X13(Mebius)	¥295,700

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 107,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-2000C	¥ 57,000
PM-750C	¥ 43,800
PM-700C	¥ 39,800
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 94,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	¥ 39,800
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,700
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 62,800
KM-175	¥ 64,800
RD17V	¥ 59,700
MultiSync X500	¥ 31,800

周辺機器

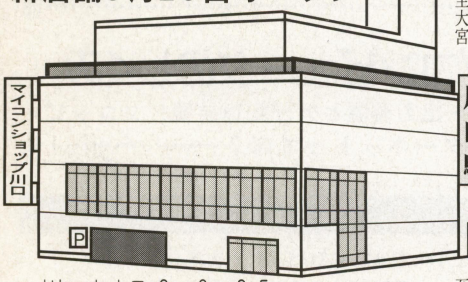
		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	CAMEDIAC-1400L	¥98,000
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	MVC-FD7	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
	33.6kbps 外付モデム	¥ 9,800
	PCI用USB増設ボード	¥ 5,980
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥44,800
	HUDS-H4G（外）	TEL下さい
ベアドライブ	WDAC21600	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
その他	内蔵230MO	¥29,800
	内蔵Zip(IDE)	¥19,800
●メモリ		
MELCO	EMW-P32MI	¥12,600
	EMW-P64MI	¥28,600
	ESD-32M	TEL下さい
	VS8-64MH	TEL下さい
	VSF-E64MH	TEL下さい
I/O	NE-SD4100-32M	TEL下さい
	NE-SD4100-64M	TEL下さい
	Nr64-32M	TEL下さい
	Nr64-64M	TEL下さい
	SD4100-64M	TEL下さい

アウトレット

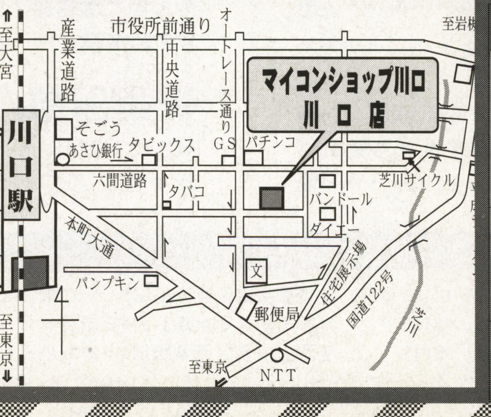
ThinkPad380ED（5YJ）（IBM） MMXP166/32M/2.1GB/20×CD/12.1"DSTN	¥218,000
Aptiva B86（IBM） MMXP166/32M/3.2GB/16×CD/15"タワー	¥159,800
Aptiva T95（IBM） MMXP200/32M/4.2GB/16×CD/17"タワー	¥194,700
Aptiva T9E（IBM） MMXP200/32M/4.2GB/16×CD/F33.6/17"タワー	¥198,000
Aptiva E17（IBM） IBM K6-166MMX/32M/2.1GB/24×CD/F56/17"タワー	¥169,800
INNOVA NOTE 3400DX2 Officeモデル(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥208,000
INNOVA NOTE 3400DX2(Canon) MMX150/32M/1.44GB/8×CD/F33.6/12.1"TFT	¥198,000
INNOVA NOTE 3600CXG（Canon） P133/16M+16M/1.44GB/11×CD/12.1"TFT	¥188,000
Tecra530CDT（東芝） MMXP166/32M/2.1GB/10×CD/F33.6/12.1"TFT	¥278,000
Satellite 220（PA1240S9）（東芝） P133/16M/1.4GB/12.1"DSTN	¥138,000
Libretto 60CTA（東芝） P100/16M/810M/6.1"TFT	¥119,000
DIGITAL PC5100 5166M（DEC） MMXP166/32M/3GB/24×CD	¥ 99,800
FMV S3 20B1（富士通） MMXP200/32M/3.2G/16×CD/F33.6	¥159,000
FMV S3 20B3（富士通） MMXP200/32M/3.2G/16×CD/F33.6	¥164,000
FMV S1 352（富士通） P133/16M/1.2G/6×CD/15"	¥129,800
FMV S3 1671（富士通） MMXP166/32M/2.6G/13×CD/F33.6/17"	¥174,800
FMV53NP5S3（富士通） P133/32M/1.3G/8×CD/11.3"TFT	¥199,800
FMV5133NA6W-16CN（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT	¥214,800
PC-98-NXVS16CS5CA1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"	¥164,800
PC-98-NXVS16CS5DA1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/15"	¥169,800
PC-9821Xc200/M7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"タワー	¥209,800
PC-9821Xc200/S7A3（NEC） MMXP200/32M/2G/8×CD/17"	¥199,800
PC-9821Xc16/S7A3（NEC） MMXP166/32M/1.6G/8×CD/17"	¥159,800
PC-9821F166/D20（NEC） MMXP166/32M/2G/16×CD/13.6"DSTN	¥148,000
PC-9821V16/S5VC2（NEC） P166/32M/1.6G/8×CD/15"	¥149,000
PC-9821V200/M7C（NEC） MMXP200/32M/4G/4×CDR/F33.6/17"タワー	¥198,000
PC-9821Nb10/S8（NEC） P100/16M/810MB/4×CD/TFT10.4"	¥129,800
PRESARIO 7170（COMPAQ）（再生品、メーカー保証3年付） P90/8M/840MB/4×CD/14.4モデム/15"	¥ 89,800

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

新店舗3月20日オープン



川口市本町2-6-25
TEL・048-225-2500



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中電信にてお振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古センターダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は048-223-2233で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より048-226-4477へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS**:048-226-4499
(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/~msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年3月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS26D/S7DA2	¥238,000より
PC-VS20C/S7DA1	¥174,800より
PC-9821Xa160/W16	¥138,000より
PC-9821V13/S5D2	¥128,000より
PC-9821Be/U7W	¥32,800より
PC-9821Bp/U8W	¥48,800より
PC-9821Ap/U2	¥36,800より
PC-9821As/U7	¥27,000より
PC-9801BX3/U2	¥33,000より
PC-9821Ct20/AA	¥188,000より
PC-AL20CTSAAF1	¥284,800より
PC-9821Ne3/3	¥89,800より
PC-9821Ne	¥69,800より
PC-9801NA/C	¥44,800より
PC-9801NS/R	¥29,800より
PC-9801T/W7	¥19,800より
SATELITEPRO 480CD	¥298,000より
DynaBook TECRA	¥299,000より
DynaBook SS4750	¥88,000より
Libretto 50CTA	¥98,000より
Libretto 60CTA	¥119,000より
Libretto 70CTA	¥148,000より
PRESARIO 4190	¥198,000より
PRESARIO 4130	¥158,000より
PRESARIO 9650	¥98,000より
PRESARIO 7170	¥89,000より
PROLINEA 5133	¥85,000より
PROLINEA 5120	¥89,800より
Aptiva530	¥74,800より
AptivaH6D	¥124,800より
AptivaH5E	¥138,000より
AptivaB75	¥159,800より
IBM PC 750	¥69,800より
ThinkPad 530CS-7FV	¥88,800より
ThinkPad 530CS-DFV	¥128,000より
ThinkPad 365X-BJ9 9625	¥189,800より
ThinkPad 380D2AJ	¥198,000より
ThinkPad 730TE	¥69,800より
MN-5000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥129,800より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥138,000より
MN-7750(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥218,000より
FMV-5166T(P166)	¥99,800より
FMV-NC13D	¥108,000より
FMV-5DS1(P100)	¥98,000より
FMV-57D4S4B	¥79,800より
FMV-590T2SP850C	¥59,800より
FMV-5100D5/DPS	¥94,800より
FMV-5120D5/DPSX	¥128,000より
FMV-5120DPC	¥104,800より
MAC LC520(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥29,800より
MAC LC630(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥34,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥49,800より
RD-17GX(三菱17")	¥49,800より
PC-KM173(NEC17")	¥44,800より
DX700T(MAG新古品17")	¥54,800より
DX17F(MAG17")	¥39,800より
MF-8617B(飯山17")	¥38,000より
MF-8615(飯山15")	¥22,800より
PC-KM153(NEC15")	¥29,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	¥29,800より
PC-PR201/87LA	¥34,800より
PC-PR820/3(昇華型)	¥28,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	¥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	¥6,800より
Libretto70用16MRAM)	¥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

CBN-CS	¥9,800より
GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥25,800より
GT-6500(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥15,000より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥39,800より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付	¥24,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥12,800より
NS-801CL-02C(460DPIﾊﾝﾃﾞｨ)	¥8,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
QV-70(25万画素)	¥15,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	¥18,800より

MO·CD·FD·DVD

CDG-PX44(PCMCIAｶｰﾄﾞ付4*CD)	¥14,800より
CDG-SX4(4.4*CD)	¥13,800より
CDP-TX10/PCIDE(IDEｶｰﾄﾞ付10*CD)	¥18,800より
CRC-MO128(MO,128)	¥24,800より
LMO-400E(MO,128/230)	¥29,800より
MK640KC(MO,640/230/128)	¥38,800より
SMB-640WE(MO,640)	¥49,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥8,800より

ODP

PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	¥5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥12,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より

モデム·通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	¥5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
REX5568	¥7,800より
PCLINK TA212	¥4,800より

各種ボード·他

ULTRASOUND MAX	¥9,800より
SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	¥4,800より
C-NET(AT)L-10A(DOS/V用10BASE-T)	¥2,800より
P.W T64VMPS(PC/AT PCIﾊﾞｽ)	¥11,800より
GA-PG3DX/PCI-1(DOS/V用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ)	¥7,800より
ｱｯﾌﾟﾙｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥2,400より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥3,400より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥6,800より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥39,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥6,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

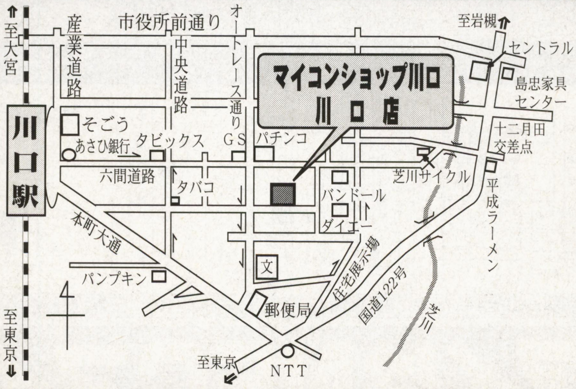
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0



川口市本町2-6-25
TEL·048-225-2500

パソコン専門店のテレフォンショッピング WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dti.ne.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252-0804 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

ウェーブ・アイオリジナルパソコンBiLDA（ビルダ）登場！！

プラン5-A WB-16MGX

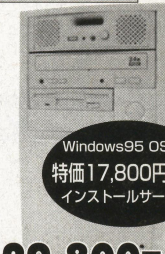
CPU:CyrixMediaGX166
M/B:VIA
MEMORY:EDO 32MB
VGA:OnBoard
HDD:1.7GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:16bit OnBoard
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:360×300×85mm

Windows95 OSR2 特価17,800円にてインストールサービス

特価 **89,800円**（OS別）

8,700円 ×12回	ボーナスなし
4,400円 ×24回	ボーナスなし
3,000円 ×36回	ボーナスなし

プラン5-B WB-M220MX



CPU:MMX200
M/B:VP3/Socket7/Cash512MB/AGP
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:ViRGE/DX 4MB PCI
HDD:Ultra ATA 2.1GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO
SPEAKER:ベイ内蔵ステレオタイプ
モデム:55Kbps
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:180×405×340mm

Windows95 OSR2 特価17,800円にてインストールサービス

特価 **129,800円**（OS別）

8,600円 ×12回	ボーナス20,000円× 2回
4,600円 ×24回	ボーナス10,000円× 4回
4,300円 ×36回	ボーナスなし

プラン5-C WB-30P2

CPU:Pentium II 300
M/B:440LX/Slot1/Cash512KB/AGP
MEMORY:SDRAM 32MB
VGA:Millennium2 4MB AGP
HDD:Ultra ATA 4.3GB
FDD:3.5"×1
CD-ROM:24倍速
SOUND:AW35-PRO
SPEAKER:ウーファー付外付3Dスピーカー
KEYBOARD:109KEY
MOUSE:添付
本体サイズ:210×408×427mm

Windows95 OSR2 特価17,800円にてインストールサービス

特価 **237,000円**（OS別）

8,100円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,200円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

NEC PC98-NXシリーズ

プラン501 PC-VS23DS7DA2

PC-VS23DS7DA2（P2-233、32MB、3.2GBHD、17"CRT、20xCD）……358,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計410,800円➡ ウェーブ・アイ特価

8,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン502 PC-VS26DS7DA2

PC-VS26DS7DA2（P2-266、32MB、3.2GBHD、17"CRT、24xCD）……393,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計445,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,300円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン503 PC-VS26DCXDA2

PC-VS26DCXDA2（P2-266、32MB、3.2GBHD、14.1"TFT、20xCD）……590,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計652,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×36回	ボーナス35,000円× 6回
7,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス15,000円×10回

プラン504 PC-VS30DM7DA2

PC-VS30DM7DA2（P2-300、32MB、4.3GBHD、17"CRT、24xCD）……498,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン505 PC-VS33DM7DB2

PC-VS33DM7DB2（P2-333、32MB、4.3GBHD、17"CRT、CD-R）……540,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計607,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,700円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
8,400円 ×48回	ボーナス15,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン506 PC-AL20CTSAAF1

PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,400円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
8,100円 ×48回	ボーナス15,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン507 PC-LV16CWDDAF1

PC-LV16CWDDAF1（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……358,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計404,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン508 PC-LV16CWSDAF1

PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計520,800円➡ ウェーブ・アイ特価

7,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン509 PC-LV20CWSDAF1

PC-LV20CWSDAF1（MMX200、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……508,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン510 PC-VP23CWXAA1

PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計767,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,700円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
9,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回
7,700円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

98セレブ

プラン512 PC-9821C233/V

PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700(BK)（スーパーウーファ・システム）15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円➡ ウェーブ・アイ特価

8,800円 ×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナス20,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

VAIO

プラン513 VAIO PCV-T720MR

PCV-T720MR（P2-300、64MB、6.4GBHD、CD-R、17"トリニトロンCRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,400円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス15,000円×10回
8,200円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン545 VAIO PCV-M300TV7

PCV-M300TV7（MMX-200、32MB、4.3GBHD、16xCD、17"トリニトロンCRT）
PM-600C
プリンタケーブル
発売記念特価

クレジットはお問い合わせください。

プラン514 VAIO PCG-723

PCG-723(MMX-166、64MB、2.1GBHD、24xCD、12.1"TFT)
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,700円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

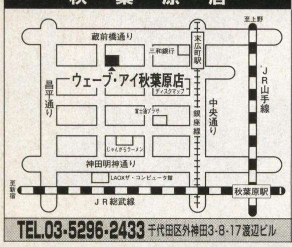
プラン515 VAIO PCG-505EX

PCG-505EX（MMX233、32MB、2.1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
PCGA-PR5（ポートリプリケーター）……12,000円
PCGA-CD5（CD-ROMドライブ）……35,000円
ウェーブ・アイ特価

7,400円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東京地区

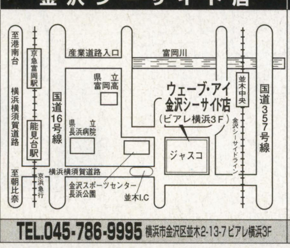
秋葉原店



TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

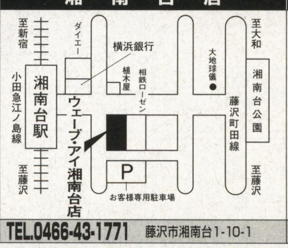
神奈川地区

金沢シーサイド店



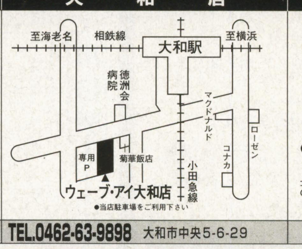
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7ビアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

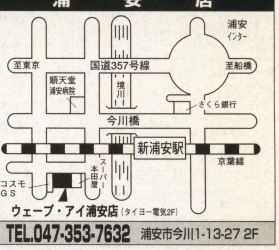
大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉地区

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス **http://www.waveeye.co.jp/**

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252-0804
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

富士通FMV

プラン516 FMVS52353
本体5年保証
FMVS52353（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、15"CRT）……318,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計364,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,800円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン517 FMVS52373
FMVS52373（P2-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）……358,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計404,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン518 FMVM52053
FMVM52053（K6-200、32MB、2.1GBHD、24xCD、15"CRT）……235,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計281,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

5,700円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
4,600円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
3,200円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン519 FMVT53073
FMVT53073（P2-300、32MB、4.3GBHD、32xCD、17"ダイアモンドトロンCRT）……478,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

8,800円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,300円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン520 FMVT53373
FMVT53373（P2-333、32MB、4.3GBHD、CD-R、17"ダイアモンドトロンCRT）……558,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計620,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
8,400円 ×48回	ボーナス15,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン521 FMVNC313
FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計355,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,400円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,800円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン522 FMVNU516D3
FMVNU516D3（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……348,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計405,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,600円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,300円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン523 FMVNU5163
FMVNU5163（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"TFT）……418,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計480,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,200円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン524 FMVNP516D3
FMVNP516D3（MMX166、32MB、2.1GBHD、20xCD、12.1"DSTN）……368,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計430,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,100円 ×36回	ボーナス15,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン525 FMVP2203
FMVP2203（MMX200、32MB、2.1GBHD、8xCD、12.1"TFT）……328,000円
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）…43,800円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
定価合計374,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

キヤノン

プラン526 INNOVA NOTE 4200CX
INNOVA NOTE 4200CX（MMX133、32MB、2.1GBHD、12.1"ハイコントラストDSTN、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,300円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,700円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン527 INNOVA NOTE 4500DX
INNOVA NOTE 4500DX（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,200円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
4,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

IBM

プラン528 Aptiva E2A
Aptiva-E2A（K6-233、32MB、3.2GBHD、24xCD、17"CRT）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）43,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,700円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,700円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン529 Aptiva L87
Aptiva-L87（P2-333、32MB、8.0GBHD、32xCD、ZIP、17"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
8,200円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン546 Think Pad 535X-70J
535X-70J（MMX200、32MB、3.2GBHD、10.4"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,100円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

アップル

プラン531 PowerMac G3/233
PowerMacG3/233(PowerPC G3/233、32MB、4GBHD、24xCD）
CPD-17C1
Appleキーボード2 JIS
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
ウェーブ・アイ特価

8,500円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,600円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン532 PowerMac G3/266
PowerMacG3/266(PowerPC G3/266、32MB、4GBHD、24xCD、ZIP）
CPD-17C1
Appleキーボード2 JIS
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
ウェーブ・アイ特価

9,100円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,700円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

メビウスノート

プラン533 MN-340-X15
MN-340-X15（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"HCSA、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,900円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン534 MN-350-X16
MN-350-X16（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,400円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,300円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン535 MN-830-H23
MN-830-H23（P2-233、32MB、3.2GBHD、15"TFT、20xCD）
PM-600C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）43,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,700円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

東芝

プラン536 Satellite305CDS
PA1261SA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"DSTN）……308,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）
定価合計370,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

9,200円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,000円 ×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,100円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン537 Satellite305CDT
PA1261CA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）…12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計463,600円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,100円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン538 Satellite310CDT
PA1262C9（MMX200、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）……398,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計455,800円→ **ウェーブ・アイ特価**

7,500円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス10,000円× 8回
5,400円 ×60回	ボーナス10,000円×10回

モバイル

プラン540 ザウルスポケット
MI-110M
標準価格 83,000円の品
特価 **58,800円**

5,400円 ×12回	ボーナス なし

プラン547 Libretto モバイルパックII
モバイルパックII
特価 **99,800円**

9,200円 ×12回	ボーナス なし

プラン541 Libretto100CT/2.1
PA1254C9
特価 **208,000円**

9,700円 ×24回	ボーナス なし

プラン542 FMVNC313D
FMVNC313D
標準価格248,000円の品
特価 **169,800円**

8,200円 ×24回	ボーナス なし

プラン543 VAIO
PCG-505X
特価 **247,000円**

8,500円 ×24回	ボーナス20,000円× 8回

プラン544 mobio NX (Win95)
PC-MB12CUDA1
特価 **119,800円**

5,800円 ×24回	ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00〜12:00,PM1:00〜8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、ThinkPad NEC:ValueStar、Canbe、98mate、98note／東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット
商品です 放出品

富士通 FMVP16D1	139,800円	NEC PC-9821V233M7D3	268,000円	IBM 2161-T84	138,000円
富士通 FMVP16D3	145,800円	NEC PC-9821V233M7C3	263,800円	Panasonic CF-200PDX(展)	168,000円
富士通 FMVNC13D	99,800円	NEC PC-VS16CS5CA1	165,000円	Panasonic CF-233PDC	189,800円
富士通 FMVT3161	158,000円	NEC PC-VS20CS5DA1	178,000円	東芝 PA1241CA	219,800円
富士通 FMVS320B3+57i	159,800円	NEC PC-VS20CS7DA1	198,000円	三菱 AMiTY M3031	89,800円
富士通 FMVP161(展)	178,000円	COMPAQ PRESARIO 4190-15	168,000円		
富士通 IT10CJ(展)	59,800円	SONY PCG-505(展)	199,800円		
NEC PC-9821C200/CS1(展)	178,000円	IBM 2137-E17	159,800円		

毎日変動あり探し物ありましたらお問い合せ下さい。

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

港北ニュータウンセンター南駅すぐそば、4月下旬ウェーブ・アイOPEN!

富士通FMLABだから安心!!

WAVE EYE

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校・立川校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

立川校99年OPEN!! 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定

ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

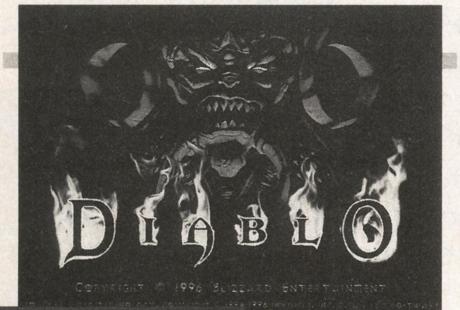
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)

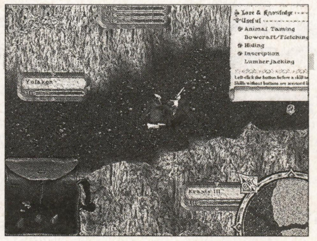
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

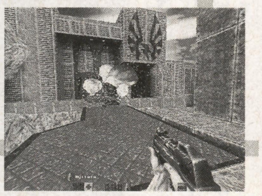
特集 すべての初心者におくる

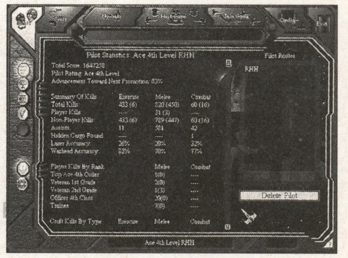
ネットワーク・ゲームをはじめる㊙テクニック

これさえ読めば，すぐにでもネットワーク・ゲームがはじめられる！









最近ネットワークを使って楽しむゲームが流行しています。ベーマガでも『Quake II』や『ウルティマ・オンライン』などの記事が誌面をにぎわしていますが，パソコン初心者には，いささか敷居が高いのも事実です。もしかしたら読者の中にも「プレイしてみたいけど，どうしたらいいのかわからないし……」なんて悩んでいる人もいるのではないでしょうか？

でも大丈夫。今回の企画は，そんなパソコン初心者の人を対象とした，ネットワーク・ゲーム特集です。

（文／林　秀人　協力／中道　潤）

なつかしのゲームブック風 ネットワーク・ゲーム入門書

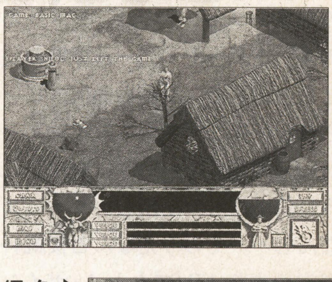
このコーナーはサブ・タイトルを「ネットワークゲーム入門書」と題して，懐かしのゲームブック仕立てでお送りします。そう聞いて「お，『火吹山の魔法使い』か。懐かしいなぁ」という古強者もいるかもしれませんが，それ以外の人のために説明しますと，ゲームブックとは「選択肢のある小説」のようなものです。遊びかたもいたって簡単で，各章の最後に用意されている選択肢の中から，好みにあったものを選び，指示されたページに飛んでいくだけです。どうです？　興味が湧いてきましたか？　だったらグズグズしているのは禁物。さぁ重たい腰を上げて，冒険の世界へ出発です！

1 はじめに…

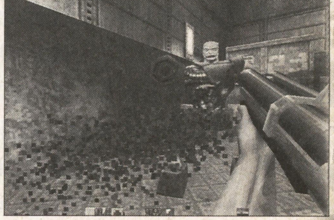
ネットワーク・ゲームの世界へようこそ。まずは難解かつ広大なこの世界へ足を踏み入れた，そなたの勇気に敬意を表そう。この入門書が，そなたの長くキビしい冒険の一助になることを願っておるぞ。さて。自己紹介が遅れてしまったな。わしの名はアール。故あってベーマガ編集部で世話になっておるモグリの魔術師じゃ。先日，編集部をフラフラしておったら，新米冒険者たちのためにこの書物を書き留めるよう言われてな。きょうび魔術師もパソコンくらい操れぬと，この不景気を乗り切れんというわけで——。

ん？　なんじゃ，そなた魔術師と聞いていぶかしんでおるのか？　いやはや。世の中にはまだけっこう多くの魔術師が残っておるものなんじゃよ。その証拠に，ほれ，ベーマガ編集部に「薮良」というのがおろうが。勘の良いベーマガ読者ならば薄々気付いておったやもしれぬが，実は奴もまた魔術師なのじゃよ。姿をやつして編集部にまぎれ込んでおるがな。

……と，これ以上奴の正体をバラすのも危険じゃから，さっそく先へ進むことにしようかの。では心して答えられよ。



◀一世を風靡したDIABLOもネットワークでのプレイから火がついたんじゃ



▶アツイ対戦プレイで有名なQuakeにも最近続編が登場したんじゃぞ

むろんネットワーク・ゲームに興味はあろうな？

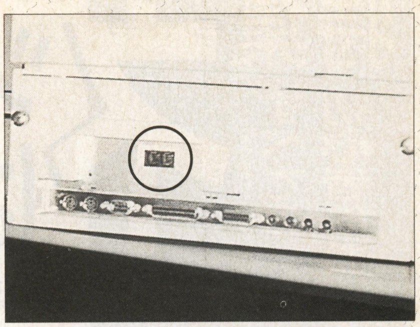
Yes➡ 7　No➡ 17

取材協力：T-ZONEミナミ（☎03-3526-7711）

2 持つものと持たざる者

ふむ。やはりインターネットにも興味があるようじゃな。では先を急ぐ旅でもあるし，さっそく次の質問に移ろう。

そなたはモデムという機材を持っておるだろうか？　近頃のパソコンにはほとんど内蔵型のものがついておるが，実は使わないままになっている者も多いと聞く。そなたの場合はどうじゃろうか？　もし，よくわからないということであれば，右の写真を参考にして，そなたのパソコンの裏側をよーく観察するのじゃ。電話のモジュラー・ジャックと同じような差込み口がついておるかな？　じゃったらそなたのパソコンにはモデムがついておるのじゃ。ではあらためて聞くぞよ。



▲モジュラー・ジャックの拡大写真じゃ

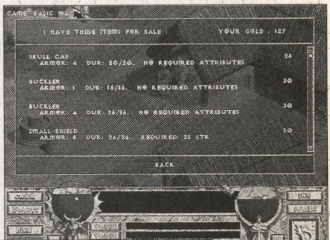
モデムは所有しておるかな？

Yes➡6　No➡5

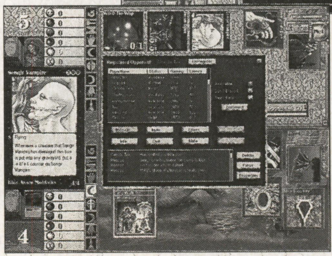
3 インターネットの魔力

プロバイダには未加入のようじゃな。しかしここでくじけてはいかんぞ。プロバイダへの加入なぞ，面倒でこそあれ，むずかしいことはなにもないのじゃからな。

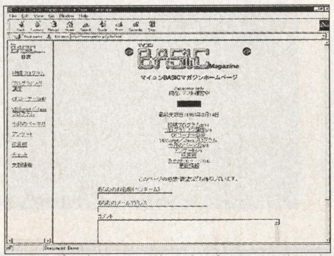
さて。もしかしたら，そなたはゲーム以外にインターネット自体にも興味があるのではなかろうか？　E-Mailやネットサーフィンなんて自分の知らない言葉を聞くたび，密かに嫉妬してしまったなんて経験もあるのではないかな？　だとしたら今が好機じゃ。ネットワーク・ゲームを口実にして，インターネットをはじめてしまうのも，この際悪いことではないぞ。繰り返すが，むずかしいことなぞ，何もありはしないのじゃからな。



▶DIABLOはネットワークでの協力プレイとアイテム探しが熱いんじゃよ



◀有名なカードゲーム「マジック」PC版にもネットワーク対応版が出たんじゃ



◀インターネットをはじめれば，ゲーム以外にも楽しいことは山ほどあるぞ

さて，インターネットに興味があるかな？

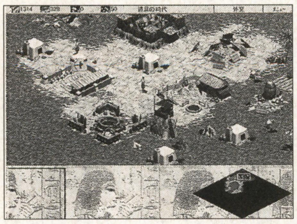
Yes➡2　No➡8

4 希望の光ドワンゴ

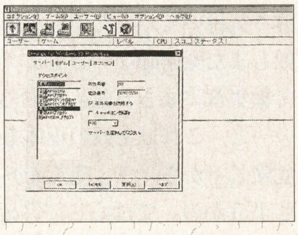
ふむ。そなたの興味はドワンゴにこそあるというのじゃな？　ならば説明しよう。このドワンゴというのは，アメリカ生まれのネットワーク・ゲーム専用の通信サービスのことで，満足な通信スピードが得られないことも多かったインターネット対戦の問題点を，一挙に解決しようという目的で作られた新しいサービスのことなんじゃ。そのうえなんと接続料金は無料。つまりAP(アクセス・ポイント)と呼ばれる場所までの電話料金さえ払えば，24時間いつでも快適な環境で通信対戦が楽しめるというわけじゃな。

さて実際にサービスを受けるには，専用ソフトが必要なんじゃが，これはドワンゴ・ホームページで手に入れられるので，インターネット環境のある知人に頼んで入手してもらうとよいじゃろう。

ちなみに，APが東京と柏(千葉県)にしかない関係で，そなたがそれ以外に住んでおる場合はデータ・オン・デマンドというサービスに加入する必要があるぞ。



◀エイジ・オブ・エンパイアも多人数対戦で盛り上がっておるのう



▶これが専用ソフト「ドワンゴ・クライアント」じゃ

0070
データ・オン・デマンド・サービス

これは日本テレウェイ社が行なっているサービスのことで，全国どこへ電話をかけても一律の料金(10〜20円／分)でOKというものなんじゃ。このサービスに加入しドワンゴの全国APに接続すれば，日本中の人達と対戦できる仕組みなんじゃ。

Game is Over　　他のジャンルにも興味があったら……

Go to➡1

ドワンゴHPのURLは……http://www.dwango.co.jp/ データ・オン・デマンドHPのURLは……http://www.telewaynet.ad.jp/service/twjservi/0070dod/dod.html

5 インターネット 入門・初級

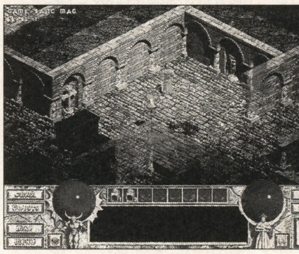
ふむふむ，なるほど。インターネットには興味があるが，まだ通信環境は，まったく整っていないというわけじゃな？

しかし案ずるな。そんな初心者のためにわしがおるのじゃからな。

さて。では基本的なことから説明していくとして，インターネットをはじめるには，なんといってもモデムが必要となってくるのじゃが――「そもそもモデムってなに？」という声が聞こえてきそうなので簡単に説明しておこうかの。

モデムとは，単純に言ってしまえば，コンピュータが使うデータを音声信号に変えたり，それを元の形に復元したりする道具のことじゃ。そのモデムから発信された音声信号を，電話回線でやり取りすることによって，遠く離れた場所のコンピュータともデータを交換することができるという仕組みになっておる。

言い換えるならば，モデムとは，そなたのパソコンとインターネットとをつなぐ，窓口みたいな役割を果たしている装置とも言えるわけじゃ。

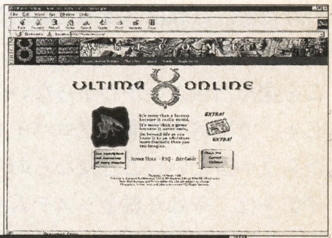


◀DIABLOの広大なダンジョンと多くの冒険者たちがそなたを呼んでおるぞ

アナログかISDNか

さて次はアナログ回線とISDNの違いについて説明しよう。まずアナログ回線じゃが，これは従来の電話回線のことを指しておる。これに対して，信号の転送方式をデジタル化した電話回線をISDNと呼ぶ。ISDN回線はアナログと比べて約4倍のデータ転送量を持っているから，インターネットをするには最適なんじゃが，反面月々の基本料金が800円ほど高くなってしまうんじゃ。また後に述べている，テレホーダイの料金も割高なので，ISDNの導入には十分な検討が必要じゃ。

さて，ここでひとつ問題が出てくるのじゃが，もしそなたがISDN化を考えているのであれば，先に延べたモデムを買ってくる代わりにTA（ターミナル・アダプタ）という装置を買ってくる必要がある。なぜならモデムは，アナログ回線専用の装置だからじゃ。つまりTAとはISDN回線におけるモデムの役割を果たす装置だということじゃ。しかしTAはモデムより随分と値が張るので，ISDN化の際はよく財布と相談するようにな。



▶ブリタニアの住民になるためにもインターネットは必要不可欠

◀ISDN導入の際は，このホームページも参考にすると良いじゃろ

実際のモノ選び

実際の商品の選びかただが，モデムに関しては「x2」と「K56flex」というふたつの規格があるが，どちらも大差はないので好みで選べばよいじゃろう。

問題はTAじゃ。一般家庭ではTAにパソコンだけでなく普通の電話機もつなぐ必要があるため，どれでもよいというわけにはいかない。まぁDSU内蔵型の国産品を買ってくれば間違いないのじゃが，ちと値が張るのでな。最終的には，やはりそなたの財布次第じゃろうか……。

◀秋葉原の有力店T・ZONEのTA売り場じゃ。さすがに充実しておるのう！

◀こっちはモデム売り場。最近では速いモデムも安くなったもんじゃ

▶わからないことがあったら店員さんに聞くのがイチバンじゃぞ

◀T・ZONEの大山さんと兼子さんじゃ。商品のことは彼らに聞けば確実じゃ

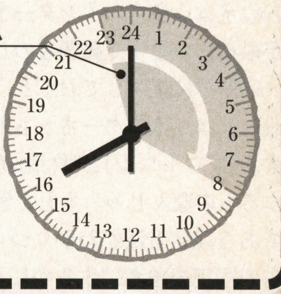
テレホーダイとは？

これはNTTが実施している深夜帯の割引サービスのことなんじゃ。あらかじめ指定したふたつの電話番号への通話が，定額料金のみで掛け放題になるというんじゃからまったくお得じゃのう。

テレホーダイ	市内（180Sec/¥10）	¥1,800
	隣接地域（90Sec/¥10）	¥3,600
INS テレホーダイ	市内（180Sec/¥10）	¥2,400
	隣接地域（90Sec/¥10）	¥4,800

テレホタイム

PM11:00 〜 AM8:00 まで



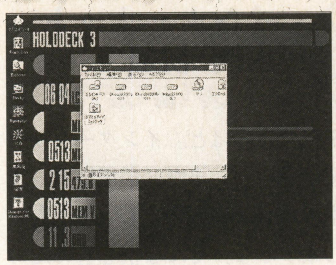
すべての内容を理解したら…… Go to ➜ 6

※ISDNとテレホーダイの詳細についてはNTT・116番まで

6 インターネット入門・中級

さて，モデム(またはTA)の準備はよいだろうか？ 無事に接続を終えたら，次はいよいよプロバイダ選びじゃ。

プロバイダというのは，正確にはインターネット・サービス・プロバイダといい，そなたの家の電話回線をインターネットにつなぐためのサービスを提供してくれる会社のことなんじゃ。つまりは，この会社と契約することで，インターネットに接続することができるようになるわけじゃな。



◀マイコンピュータ内のダイヤルアップ・ネットワークをまず確認するんじゃ

プロバイダ選び

プロバイダ名	料金など	ホームページ	アクセスポイント	問い合わせ先
IIJ4U	¥1,900／月＋上限固定など	http://www.iij4u.or.jp/	全国18か所	03-3548-6440
リムネット	¥1,800/月(7.5時間まで)＋¥10/3分など	http://www.rim.or.jp/	全国16か所	03-5489-7167
So-net	¥2,000/月(15時間まで)＋¥10/3分など	http://www.so-net.or.jp/	全国121か所	03-3446-7555ほか
BIGLOBE	¥2,000/月(15時間まで)＋¥1/6秒など	http://www.biglobe.ne.jp/	全国119か所	0120-86-0962
DTI	¥1,500/月(5時間まで)＋¥10/1分など	http://www.dti.ad.jp/	全国61か所	0120-83-0501
3web	¥2,500/月 ¥24,000/年	http://www.threeweb.ad.jp/	全国26か所	03-5388-7333
Alles	¥1,500/月 ¥15,000/年	http://www.alles.or.jp	全国35か所	03-5531-0121

さっそくプロバイダを探すことになるわけだが，これはちょっと面倒じゃ。どの会社もサービスが千差万別で，一体どこを選んだらよいかわからないのが現状じゃ。では何を基準にプロバイダを探したらよいかということになるのだが，まず第一は，やはり料金システムじゃろうな。これには大まかに言って2種類あり，従量制と固定制と呼ばれておる。

従量制というのは，1か月間にインターネットを利用した時間分だけ料金を支払うシステム。一方固定制は，使った時間に関係なく一定の料金でよいというものじゃ。どちらも一長一短で甲乙つけがたいのじゃが，そなたの場合はゲームを目的としておるのだから，断然，長時間接続しても料金が一律の固定制を選択したほうが賢明じゃな。

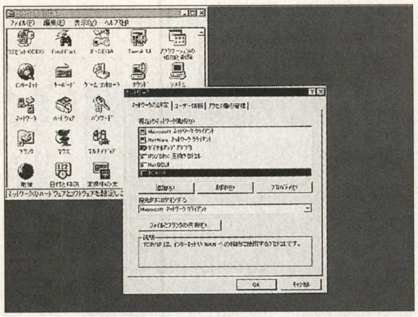
残る問題はAP（アクセス・ポイント）の場所じゃ。インターネットに接続する際は，このAPに電話回線で接続するため，APが家から近いほど電話料金が安くてすむ。つまり，なるべくなら市内にAPがあるプロバイダを探すべし，ということじゃ。上の表は代表的なプロバイダ例なのでぜひ参考にしてほしい。

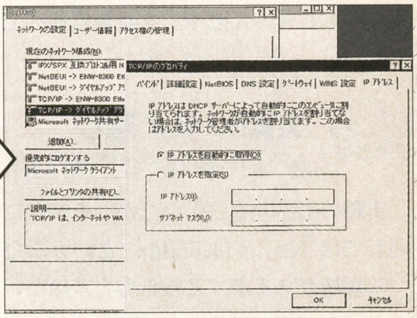
その呪文の名“TCP/IP”

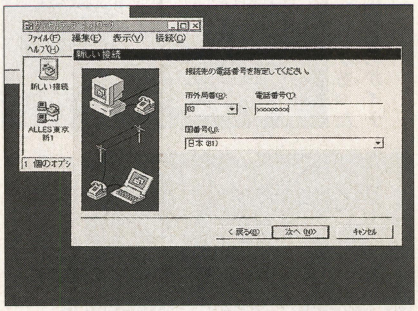
さて，プロバイダとの契約が成立すると，一通の手紙が送られてくるはずじゃ。その手紙には，そなたのドメインだとか，パスワードだとかそんなものが書かれており，ついにインターネット環境が整ったことを告げておるわけじゃ。

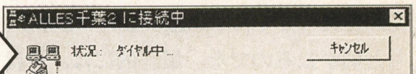
じゃが安心するのはまだ早い。手紙には続きがあって，それには「TCP/IPの設定方法」などという呪文のような言葉が書かれてあったりする。

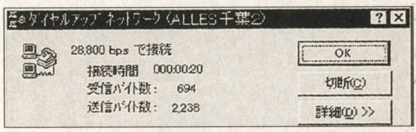
そなたはそこで戸惑うかもしれない。それもそのはずで，TCP/IPプロトコルの設定は，多くのインターネット初心者が最初につまずく難関なのじゃ。そこで一応簡単に説明しておくと，TCP/IPの設定とは，インターネット上でやり取りする「プロトコル」と呼ばれる言語を設定するものなんじゃ。もし，解説書に書いてある設定方法がわかりづらかったら，右の写真を参考にするのじゃぞ。


▲Windowsのスタート➡設定からコントロール・パネルを開いて，ネットワークというアイコンをダブル・クリックするんじゃ


▲現在のネットワーク構成のなかのTCP/IPをダブル・クリック。リストの中にTCP/IPがなければ指示に従ってインストール！


▲つぎは，マイコンピュータを開き，ダイヤルアップ・ネットワークから新しい接続を選んでプロバイダの電話番号を登録じゃ





このメッセージが出ればOK！

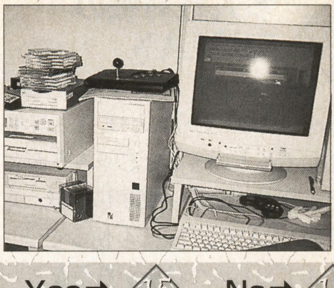
インターネットの準備は完了。いざ！ Go to➡ 13

7 持たざる者は立ち入り禁止

うむ結構，結構。そなたのネットワーク・ゲームに対する情熱，しかと受け取った。そうでなくては，わしも案内役を買って出た甲斐がないというものじゃ。

さてしかし。世の中そう甘くはないもので，情熱だけでは何事も立ちいかぬのは，そなたもみずからの人生をとおして十分に知っておろう。

ネットワーク・ゲームもまたしかりじゃ。絶対条件をひとつだけクリアしてもらうぞよ。

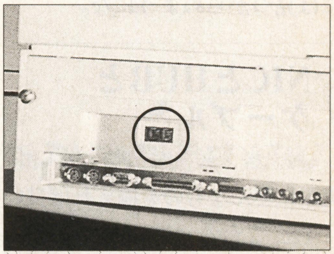


◀Windows95が動作するパソコンであれば古くても一向にかまわんぞい

さて，パソコンは持っておるかな？ Yes➡15 No➡18

8 持つ者と持たざる者

そうか，インターネットには興味がないか。ところで，そなたはモデムという機材を持っておるだろうか？　持っておればよいのだが，もし，モデムがどういう物かよくわからないという場合は，右の写真を参考にして，そなたのパソコンの裏側をよーく観察してほしい。もし，電話のモジュラー・ジャックと同じような差込口がついておれば，そなたのパソコンにはモデムがついておるというわけじゃ。では質問に答えられよ。



◀この写真でもわからなければ，電話機と見比べてみるのもひとつの手じゃ

モデムは所有しておるかな？ Yes➡16 No➡14

9 古典的手法

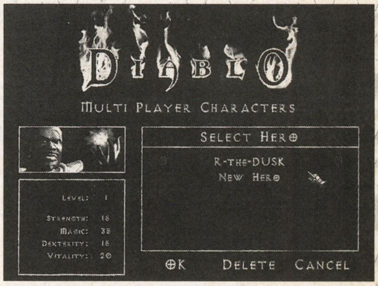
ふむ。ここを訪れたということは，そなたは，かなり制限された環境だが，しかしとりあえずネットワーク・ゲームはプレイしてみたいというわけじゃな。よかろう。古典的手法ではあるが，モデム同士を直接つないでプレイする方法を伝授しようではないか。

この接続方法の良いところは，電話回線を使ってモデム同士を直接つなげるために，本来そのモデムが持ってる最高速度を得られることじゃが，その反面，一般の電話回線を使っておるため電話料金がかさむという難点もある。プレイにあたっては，くれぐれもゲームに熱中するあまり，NTTの請求書を見て腰を抜かすことのないように願いたいものじゃな。

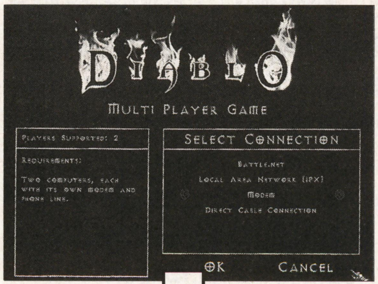
もうひとつだけ付け加えておくなら，比較的短時間で終わるようなゲームに適した接続方法だとも言えるじゃろう。

具体的な接続方法は，右の写真を参考にしてほしい。モデムがきちんとインストールされていることは大前提じゃがな。うまく行かない場合は，マイコンピュータ内のモデムを再確認するのじゃ。

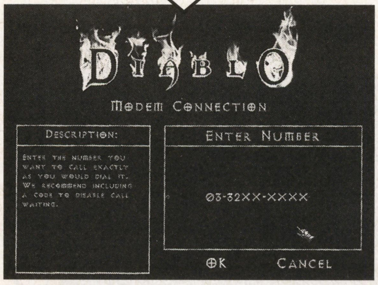
▲DIABLOを例にして説明しようかの。まずはマルチ・プレイヤーを選択



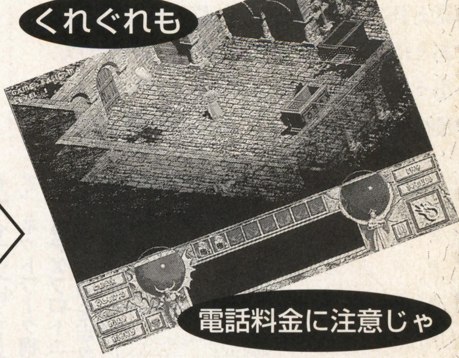
▲次はキャラクターの選択じゃ。シングル用のキャラは使えんので注意されよ



◀そうしたらたくさんあるメニューのなかからMODEMを選んで……



▲あとは相手先の電話番号を入力するだけ。どうじゃ簡単じゃろ？



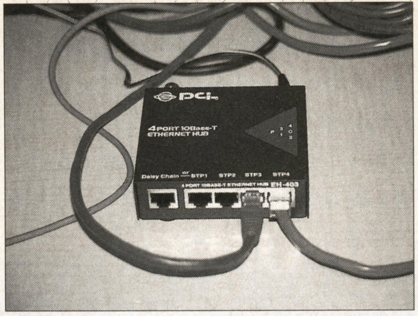
▲DIABLOなどの長時間プレイが楽しいソフトは，近所に住んでおる友達と遊ぶのがよかろうな

Game is Over　その他のジャンルにも興味があれば Go to➡1

10 多人数対戦の聖地LAN

この場所に来たということは，LAN環境が自宅にあるということじゃろうか？

なんともうらやましい限りじゃが，よもや会社内のLANをこっそり使って……などと企んでおるのではなかろうな？ まぁ個人的には，そうした悪だくみを好むタチじゃから止めはせぬが，くれぐれも上司には見つからぬようにな。

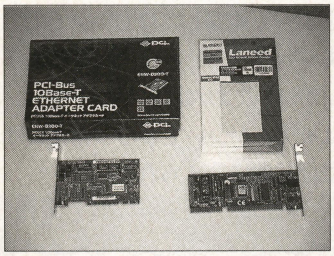


▲実際には，こんなカンジでつながっておる。中央に見える小さな青い箱のようなものがHUBじゃ

さて。すでにLANが構築されておる場合はよいとして，これからLANを組んでみようと思っておるなら，ひととおり説明しておかねばならんな。LANというのは“ローカル・エリア・ネットワーク”の略で，学校や会社内といった狭い空間のなかにあるパソコンをケーブルを使って接続する方法じゃ。通信速度が速く，かつては高価だった機材が値下がりしてきたことから，最近では自宅にLANを導入する者も増えておるのじゃ。

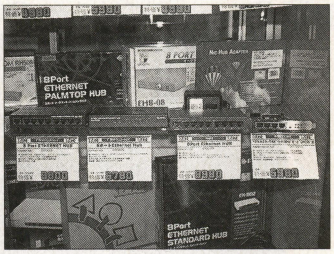
NICとHUBとケーブルと

では実際にどんなものを揃えれば良いのかというと，2台のマシンをつなげたいなら，NICを2枚とクロス・ケーブルを。3台以上のマシンをつなげたいのなら，台数分のNICとストレート・ケーブル，そしてHUBが必要じゃ。それぞれどんなモノかは写真を参考にしてもらうとして，注意点をひとつ。NICとHUBには10BASE-Tと100BASE-Tという通信速度の異なるふたつの規格があるが，ゲームが目的なら，安価な前者で十分じゃ。



◀NICはPCI用がオススメ。基本的にNE2000互換という商品ならOKじゃ

◀ケーブルは，2台までならクロス。HUBをつかう3台以上はストレートじゃ



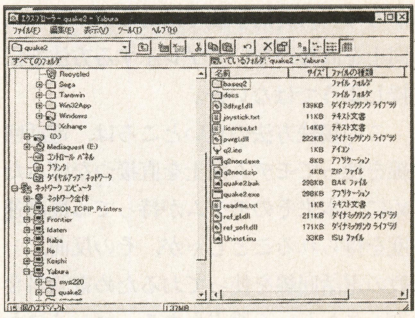
▶HUBも種類はたくさんあるが，まぁ4，5ポートのもので十分じゃろうな

▶ストレート・ケーブルをクロスに変えるこんなアダプタもあるぞい

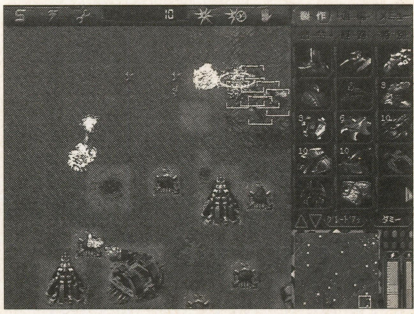
8人対戦をするのじゃ

さて，LANに必要な機材は揃っただろうか？ 準備が完了したら，まずファイルの共有ができておるか確かめてみることじゃ。エクスプローラから，LANでつながっている他のパソコンのファイルが見えれば，それでOK。ここまで来たら，あとはゲーム側の設定を残すのみなので，思う存分多人数対戦を楽しむのじゃな。最後に，やはりLAN関係は揃えねばならぬ部品が複数あるため，初心者には，ちとむずかしい買い物かもしれんということで，各部品別に，この商品ならば価格も性能も文句ナシというオススメの製品を挙げておく。ぜひ参考にしてほしい。

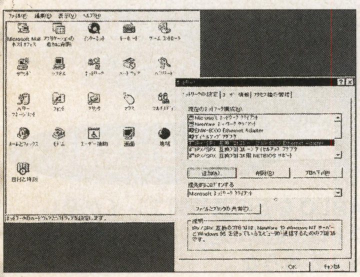
【10BASE-T NIC PCI】
○ ENW-8300T（プラネット）
【10BASE-T HUB】
○ EH-505（プラネット）※5port
○ HUB4P（コレガ）※4port
【ストレート➡クロス変換アダプタ】
○ NB002（プラネット）



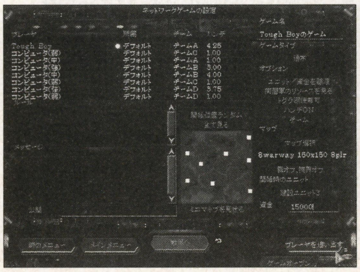
▲エクスプローラを開いて，他のマシンのファイルが見えておればカンペキじゃ



▲お昼休みに会社のマシンで8人対戦というのも上司に見つからなければOKじゃ



◀マイコンピュータを開いて，ネットワーク構成にIPX／SPXプロトコルがあるか確認するのを忘れずに



◀8人対戦がアツいといえば，やはりリアルタイムSLGじゃろう。ダークレインなんかはどうじゃろうか？

Game is Over　その他のジャンルにも興味があれば　Go to➡ 1

※HUBのポート数は，そのHUBに何台のマシンが接続できるかを表した数値です

11 OnLineゲームの定義

さて。インターネットを使って思う存分ゲームを楽しんでおると思うが，世の中には，さらにディープな世界があるのじゃよ。それが，この「OnLine」ゲームというものなんじゃが，最近では「OnLine専用」なるソフトも登場して，世間をにぎわしておる。

では具体的に「OnLine」ゲームとはどういう物なのかというと，インターネットを使うのは従来どおりなのじゃが，「OnLine」の名が示すとおり，常にサーバに接続されている必要があるということじゃ。一歩押し進めると，「OnLine専用ゲーム」とは，「インターネット専用ゲーム」と言い換えることができるわけじゃな。

ここまでは理解できたかな？　そう「OnLine専用ゲーム」という代物は，単体ではプレイできないものなんじゃよ。もちろんシングル・プレイなんてものも一切ナシじゃ。

具体的な例をあげて説明すると，バトルネットを使った『DIABLO』の協力プレイがそうじゃな。ただし『DIABLO』の場合は，「OnLine専用ソフト」ではなかった。プレイしようと思えば1人でもプレイできたし，それもまた楽しいものじゃったしな。では「OnLine専用ゲーム」とは何なのか。どこが魅力なのか。次の章でじっくりと説明しよう。

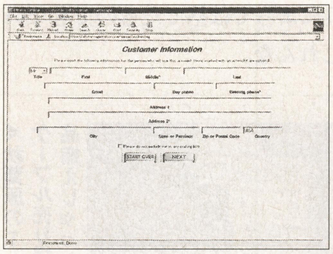
架空世界への跳躍

まったく新しい「OnLine専用ゲーム」という概念を生み出したのは，『ULTIMA ONLINE』というRPGじゃ。これは，パソコン黎明期から続く名作RPGの最新作としてリリースされたソフトなんじゃが，わしなどは，当初好奇心が湧くより先に，疑問を感じたものじゃった。インターネットのなかに架空の街を作り，プレイヤーはそのなかで自由に暮らせばよいのだという。ある者は木こりとして，ある者は探検家として生きることも可能だ，というのじゃ。これはRPGにとって，いわば革命じゃった。「役割を演じるゲーム」というRPG本来の意味を，再確認させるソフトだったのじゃからな。

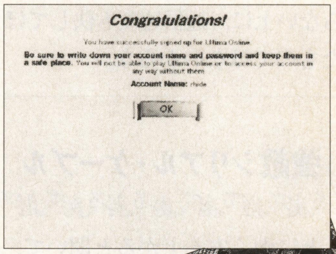
だが「一体どれだけの人がこのゲームに関心を持つだろう？」わしの疑問は，まさにそこにあったのじゃ。いかにRPGに人気があるとはいえ，ここまで現実に歩み寄ってしまったゲームというのは，果たして受け入れられるのだろうかと，そう思ったのじゃ。

だがそれは杞憂に終わった。今では多くの住民達が，インターネットの中で暮らしておる。つまりじゃ。ネットワーク・ゲームの世界は，ついにここまで来てしまったというわけじゃな。

はてさて。いやはや。つい熱く語ってしまったわい。とまぁそういうわけで，興味のある者は，一度街の風景をのぞいてみるのがよいじゃろうな。わしも住民のひとりとして歓迎するぞよ。

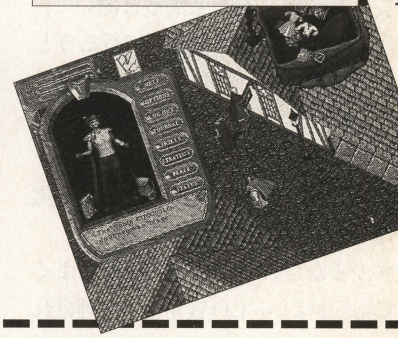


▲UOの初期登録画面。クレジット・カードがないとプレイ不可なのはキビしい



▲この画面が出れば，初期登録は無事終了。さぁ出発じゃ！

▲このボタンを押すと，いよいよ架空世界での冒険がはじまるぞ



東風荘のススメ

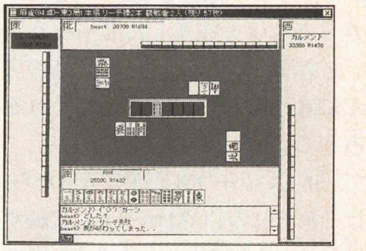
さて『ULTIMA ONLINE』を例に挙げて説明したが，「OnLine」ゲームの定義からいうと，フリーソフトにも，いくつかおもしろいソフトがあるのじゃ。そのひとつ『東風荘』は，一言で説明するなら，「インターネット雀荘」であろうかの。

インターネットを通じて東風荘サーバにつなぐだけで，不特定多数の人達と無料で麻雀が打てるというありがたいソフトじゃ。もちろん友達と待ち合わせすれば，仲間内で対局することもできるぞ。しかし東風荘には常時数百人もの雀豪たちが集まっておるので，ひとりでおもむいても対戦相手には事欠かないじゃろうな。最近では人気が出すぎて，サーバにつながらないこともあるほどじゃ。

興味があったら一度顔を出してみるとよいじゃろう。わしもRHHの名で時折打っておるから，見かけたときは声を掛けてくれると幸いじゃ。

ちなみに東風荘のホームページは以下のとおりじゃ。

http://mj.giganet.net/


▲東風荘にハマって毎日顔を出している常連も。いや実はわしもなんじゃが

すべての条件を満たしたそなたは……　Go to➡ 19

12 最後の手段

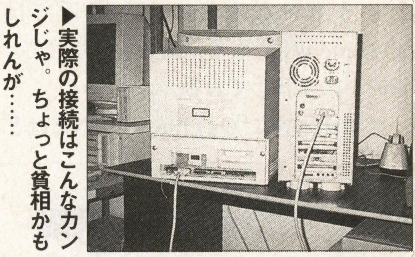
そうか。ここにたどり着いてしまったか。ここはネットワーク・ゲーム最後の砦，これ以上あとのない最終手段を伝授する場所じゃ。

ケーブル接続という接続法は，かつてはそれなりに使用されていたのじゃが，インターネットの普及とともに衰退していったものなんじゃ。まぁそれもそのはずで，同じ場所に2台のマシンを用意せねばならない上に，通信速度も決してほめられたものではないからな。

仮に，家にマシンが2台あったとしても，今となっては比較的安価で，高速な通信環境を構築できる「LAN」という強敵がおることじゃしな。

とまぁそういうわけで，ケーブルによる接続はあまりオススメできた代物ではないのじゃが……しかし！　ただひとつだけ，ケーブル接続にも素晴らしい面があることをいま思い出したわい。その長所とは，とにかく安いこと。1本1,000円程度のケーブルさえ買ってくれれば，即対戦ゲームができてしまうのじゃから，ま，考えようによっては捨てたものでもないのかもしれんな。

◀ケーブルを買うなら品揃えの良い大型店が良いじゃろうな


▶実際の接続はこんなカンジじゃ。ちょっと貧相かもしれんが……

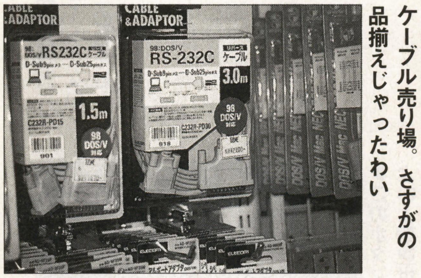
強敵シリアル・ケーブル

さて。とにかく安く上がると聞いて，そなたは早速ケーブルを買いに行こうと思っておるだろう？　じゃがそれは尚早というものじゃ。実はケーブル接続には，思わぬ落とし穴が隠されておるのでな。む？　隠してないで教えろと？　まぁ焦るでない。きちんと説明するわい。

まず，そなたのパソコンの背面をよく眺めて見るがよい。COMポートと呼ばれるコネクタがあるじゃろう。もしどれがCOMポートかわからないという場合は，写真を参考にするとよいぞ。

ポートの確認が済んだら，今度はコネクタの形状を記憶するんじゃ。パソコンによって形が違うからな。種類としては9ピンと25ピンがあり，それぞれにオス（針がでているほう）とメス（穴が空いているほう）がある。接続したいマシンのすべてのコネクタを確認するのを忘れずに。

またケーブルを買ってくるときは，くれぐれもクロス・ケーブルを買ってくるようにな。ストレート・ケーブルではまったく役にたたんのだからして。



◀秋葉原のT-ZONEのケーブル売り場。さすがの品揃えじゃったわい

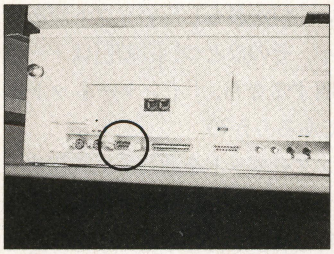
◀わからないことがあったら店員さんに聞こう。親切に対応してくれるぞい

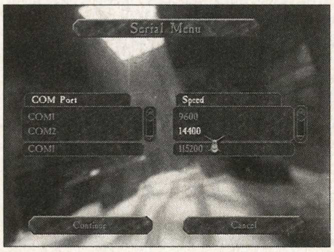
▲いくらケーブルが安く買えたからといって秋葉原で余計な買い物をするでないぞ

安いことはいいことだ

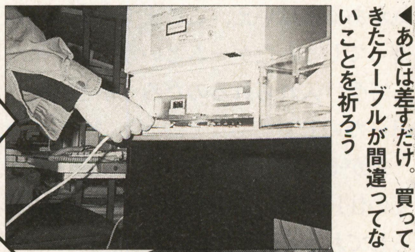
無事にケーブルは買ってこれたのかな？　なに？　やはり間違えて買ってきた？　だからあれほど注意したじゃろうが……。ああ泣くでない。買ったお店の店員さんに言えば，きっと交換してくれるじゃろうて。

さて，正しいケーブルが手に入ったら，あとはそれぞれのCOMポートに接続するだけじゃ。それでもし，うまく対戦できない場合は，ゲームの中の速度設定を今一度確認してみるのじゃ。


◀これがCOMポート。そなたのマシンと同じ形とは限らんが



◀つなげたマシンの通信速度を同じ値に設定するのを忘れずにな


◀あとは差すだけ。買ってきたケーブルが間違ってないことを祈ろう

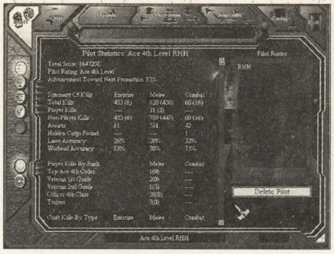
Lets'Play!

Game is Over　その他のジャンルにも興味があれば Go to→ 1

13 我行くは電脳の大海

そなたはかなり優秀な冒険者であるようじゃな。すでにプロバイダに加入しインターネット環境を構築しておるそなたであれば，さしたる苦労もなくネットワーク・ゲームをはじめられるであろうよ。

さてそうさな――あと，そなたがゲームをはじめるのに必要な物といったら，肝心のゲームソフトとまとまった時間じゃろうか。ま，ひとまずはソフトを買ってくることからはじめようかの。準備ができたら，先に進むがよいぞ。



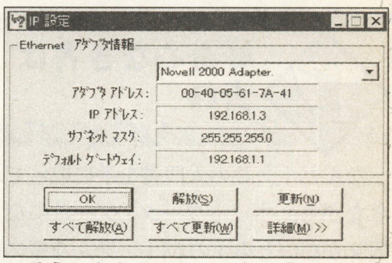
◀このソフトは対戦も協力プレイも熱いんじゃ。追加シナリオも出ておるぞ

設定もカンタンじゃ！

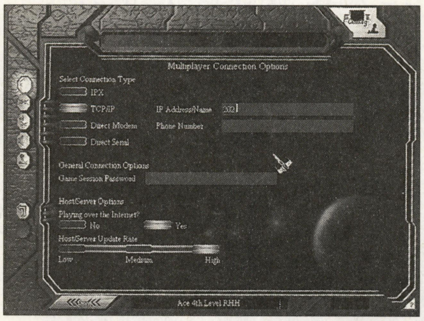
さてソフトは買って来たかな？　では説明をはじめるとしよう。といっても，これは一冊の書物じゃから，すべてそなたの環境どおりにはいかぬのじゃ。いわゆる「誌面の都合」というやつじゃな。すまぬがそういうわけで，実際に説明をするソフトには『X-Wing vs Tie-Fighter』を使わせてもらう。しかしこのソフトは一世を風靡した作品じゃから，そなたも名前くらいは聞いたことがあるのではないかな？

いやなに実を言えばわしも相当ハマった口でのう。ついつい朝まで，対戦にいそしんだもんじゃよ。とまぁ，それはさておき，実際の説明に移ろうかの。

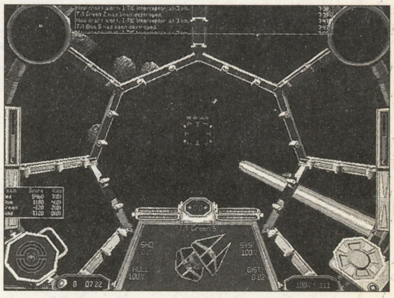
▲ゲームを立ち上げる前にまずはいつもどおりにインターネットへ接続するんじゃ



▲そうしたらWinipcfgというツールを使って，自分のIPアドレスを調べる



▲調べたIPアドレスをe-mailや電話を使って友達に連絡し，ここへ入力

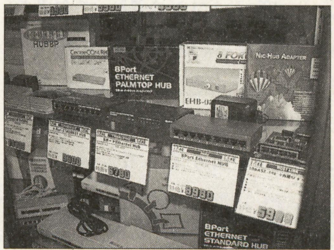


▲いざ勝負！　ちなみにWinipcfgはWindowsフォルダのなかにあるぞ

しかし世の中には，さらに深い世界があるものなんじゃ……　Go to➡ 11

14 大いなる野望

ふうむ，そうか。インターネットに興味もなければ，モデムもないときたか。これはネットワーク・ゲームにとってはだいぶきつい環境であるようじゃが――む！　もしかしたら，そなたの望みはLANによる多人数対戦なのか？　ほうほう。だとしたら，はやく次の章に向かうがよいぞ。じゃがもし――そうでもないのだとしたら，残された道はひとつしかないことになるのう…。さて，では望みを聞こうではないか。



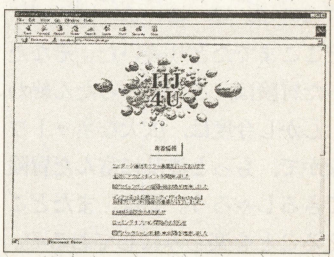
◀家庭内LANの構築も，すっかり身近なものになってきたのう

そなたの望みはLANによる対戦か？　Yes➡ 10　No➡ 12

15 提供者プロバイダ

よし！　そなたには，冒険者としての資格が十分に備わっておるようじゃな。では早速，本格的な冒険を開始しようではないか。

そもそもネットワーク・ゲームとは「複数のパソコンが接続された状態で楽しむゲーム」のことをさしておるのじゃが，問題はその接続方法じゃ。まぁその方法にもいろいろあるのじゃが，主流はインターネットを使う方法じゃろうな。そこで質問なのだが……。



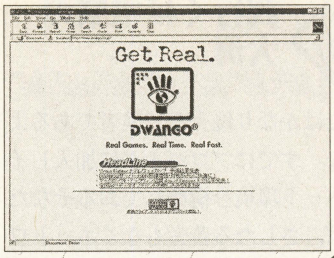
◀プロバイダもいろいろだがやはり一流の会社が良い。料金も一流じゃが……

プロバイダには加入済みかな？　Yes➡ 13　No(あるいはプロバイダという言葉を知らない)➡ 3

16 選択せよ

インターネットには興味がないが，モデムは持っておるというわけじゃな。ふうむ。そうなると，道はふたつにわかれることになるぞ。今ある環境だけで対戦できる「モデム接続」と，最近なにかと話題になっている「ドワンゴ」のことじゃがな。

まぁどちらの道を選ぶにせよ，比較的低予算で実現できるのは確かじゃから，あとはそなたの心づもり次第というわけじゃ。では聞こう。



◀話題のドワンゴでプレイしてみるつもりはあるじゃろうか？

さて，どちらの道を選ぶのじゃな？　ドワンゴ➡ 4　モデム接続➡ 9

17 好奇心なき者は去れ

なんと！　この入門書を手に取っておきながら，ネットワーク・ゲームになど興味がないと申すのか!！　そんな輩に用はない！　はやく，どこへなりと去るがよいぞ。

じゃがもし，そなたが間違ってこの場所に足を踏み入れておるのなら，悪いことは言わん。はやく第1章に戻り，やり直すのじゃ。ネットワーク・ゲームの扉のむこうには，波乱に満ちた冒険が，そなたを待っておるのじゃからな。

◀好奇心なき者にネットワーク・ゲームの明日はないと知るがよいぞ

Game is Over

18 電脳の都

そうか，そなたはパソコンを持っておらんのか。それは残念じゃ。

しかしそれでもなお，ネットワーク・ゲームに対する情熱がそなたに残っておれば，この際一念発起して，パソコンを購入してみるというのも悪くない案じゃと思うぞ。もしそなたにその気があるのであれば，一度パソコンを売っておる店に出向き，どんなものがあるのか見てくるとよいじゃろう。そなたが東京近郊に住んでおるのであれば，やはり秋葉原をまわってみるのがよかろうな。

◀思わず誰もが微笑んでしまう不思議な街。それが電脳の都，秋葉原じゃ

◀T-ZONEのデスクトップ・フロア。眺めてまわるだけでも十分楽しいぞ

◀こちらはDIYフロア。自作PC用のパーツが奇麗なショーケースにズラリ

また最近では，パソコンを自作する者も増えておることじゃし，工作の好きな者は，カスタムPCを組んでみるのもおもしろいじゃろう。ベーマガに別冊付録としてついておるDOS/V製作を見ながら自分だけのマシンを製作するのも，また楽しいものじゃぞ。

別冊付録 DOS/V製作もヨロシク!

Game is Over　　じゃがパソコンを手に入れた暁には　Go to➡ 3

19 名作

よくぞここまでたどり着いた。そなたの長かった冒険は，ここでいったん終わりじゃ。しかし今度は，広大なネットワークのなかで，もっと波乱に富んだ冒険を経験できるじゃろう。では，またどこかで会えることを楽しみにしておるぞ。

魔術師アールが推薦するネットワーク・ゲーム一覧

タイトル	ケーブル接続	LAN	モデム接続	ドワンゴ	On Line	コメント
ULTIMA ONLINE	×	×	×	×	○	架空世界の虜になること必至のRPGじゃ
Quake II	○	○	○	×	○	なんと言っても対人プレイが熱い!!
AGE of EMPIRE	○	○	○	×	○	対戦だけでなく協力プレイも楽しいゲームなんじゃ
LifeStorm	×	×	×	×	○	国産初のOnLine専用ゲームじゃぞ
X-Wing vs TieFighter	○	○	○	○	○	STAR WARSファンならずとも一見の価値あり！
ウォークラフト2	○	○	○	○	×	リアルタイムSLGの大ヒット作！
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	○	○	○	×	×	名作レーシング・ゲームじゃな
DIABLO	○	○	○	×	○	バトルネットでの協力プレイが楽しいんじゃ！

END

ネットワーク・ゲームの情報がいっぱい!

特集 追補情報 ①

個人開設のネットワーク・ゲーム関連ホームページ

ネットワーク・ゲーム初心者にピッタリ

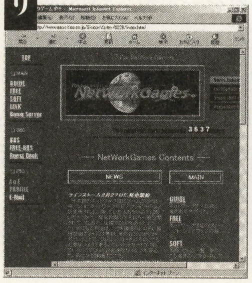
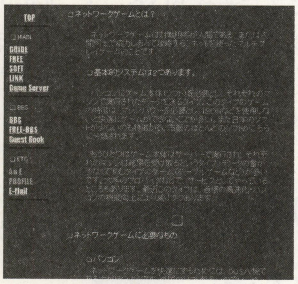
北海道稚内市　DearBuroさん(20歳)制作

ネットワークゲームズ

http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/6228/index.html

これからネットワーク・ゲームをはじめようと思っている人は，ぜひ一度みてほしいホームページ。ネットワーク・ゲームをはじめるのに必要な機器や対応ソフト，接続するゲームサーバなどを紹介しています。掲示板も用意されているので，情報交換にも利用できます。

また，ネットワーク・ゲームを取り扱ったホームページへのリンクも多数用意されています。まずはこれらのホームページを見て，情報収集をするといいでしょう。

セガサターンのXBAND戦歴を日記風に紹介

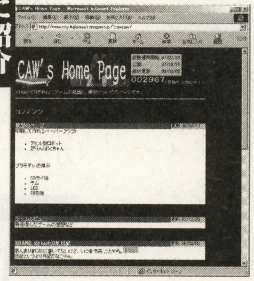
神奈川県藤沢市　CAWさん制作

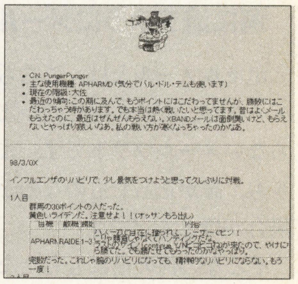
CAW'S HomePage

http://www.city.fujisawa.kanagawa.jp/~cawcaw/

セガサターンでも，ネットワーク・ゲームを楽しむことができます。それが対戦型ゲーム通信サービス"XBAND"。バーチャファイターをはじめ，XBAND対応ソフトが多く登場しています。そのなかでも人気があるのが，3D対戦ゲームの『電脳戦機バーチャロン』です。

このホームページでは，XBANDでバーチャロンを使った対戦を日記風に紹介しています。XBANDではハイレベルな戦いが繰り広げられているらしいので，腕試しに挑戦してみるのもおもしろそうですね。





ULTIMA ONLINEの世界を知る

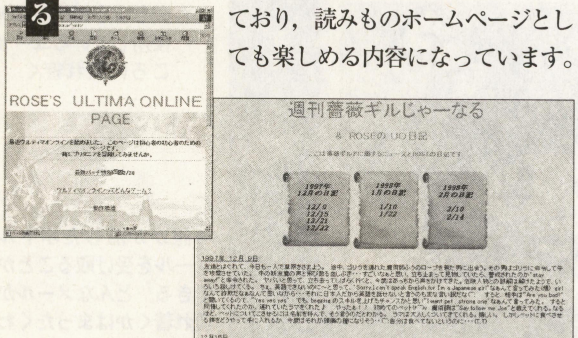
つぼみさん制作

ROSE'S ULTIMA ONLINE PAGE

http://www.mitene.or.jp/~yukki/

今なお中毒者を増やし続けている，ULTIMA ONLINEを取り扱った個人開設のホームページ。まだまだ人気は衰えるところを知りません。

このホームページでは，ULTIMA ONLINEのおおまかな説明から，キャラクターの操作方法，ゲームの世界を楽しむにあたっての基礎知識などを解説しています。また，ホームページ制作者自らがULTIMA ONLINEで体験したできごとの数々を，日記風に紹介しており，読みものホームページとしても楽しめる内容になっています。



シミュレーション・ゲームもネットワークで対戦

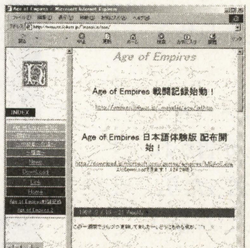
神奈川県横浜市　MASAKIさん(19歳)制作

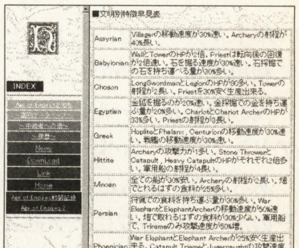
Age of Empires

http://www.nn.iij4u.or.jp/~masakis/aoe/

人類の進化を題材にとったリアルタイム・シミュレーション・ゲーム『Age of Empires』。種族を操作して文明を進化させ，敵対文明を壊滅させるのが主な内容です。ネットワーク対戦では，どちらが文明を早く進化させ，有利な武器を開発できるかがポイントになります。

今回紹介するホームページAge of Empiresでは，各種族や文明の特徴，文明別の有利な戦術を解説。Age of Empiresを取り扱った他のホームページへのリンクも用意されているので，ゲームで行き詰まったときの参考にしましょう。





ネットワーク・ゲームだけじゃない！

特集追補情報②

インターネットを楽しくするメールソフト

ネットワーク・ゲーム以外にも，インターネットを楽しめるソフトはたくさん用意されています。メールソフトを，ふだんよく利用している人も多いと思いますが，起動させるたびにおもしろい発見がある，ちょっと変わったメールソフトを知っていますか？ペットにメールを運ばせたり，誰のところに着くかわからないメールを出せたりと，インターネットならではの楽しみかたがそこにはあります。

ここではそれらのメールソフトを紹介しましょう。

誰に届くかわからないからおもしろい！

リクルート メディアデザインセンター

ボトルメール 1.2J

■シェアウエア 価格300円（機能制限なし）
■問い合わせ先（電子メールのみ）
bmail@kids.recruit.co.jp
■ホームページ
http://www.kids.recruit.co.jp/bmail/

手紙の入ったビンを海に流すようにメールを送る

ボトルメールとは，こちらが送信したメールが，だれに届くのかまったくわからないメールソフトです。また届くメールも，誰が送ったものなのかわからない場合がほとんどです。
「そんなの何の役にも立たないじゃないか！」と思うかもしれませんが，インターネットという大海原に，誰に届くかもわからないメッセージが漂っていると考えると，ちょっとロマンチックじゃありませんか？ しかもそのメッセージが，自分のところにも届くかもしれないのです。ドキドキしますね。

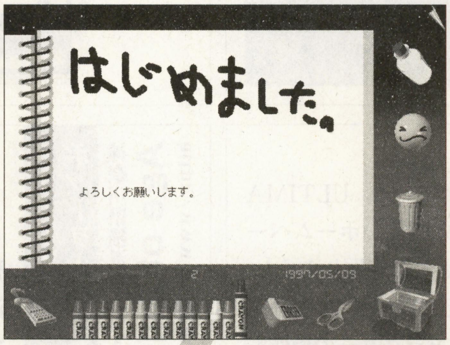
ボトルメールは，そうした新しい出会いのきっかけや，なにげないメッセージを自由にやりとりするメールソフトなのです。

息抜きや新しい出会いがそこにある

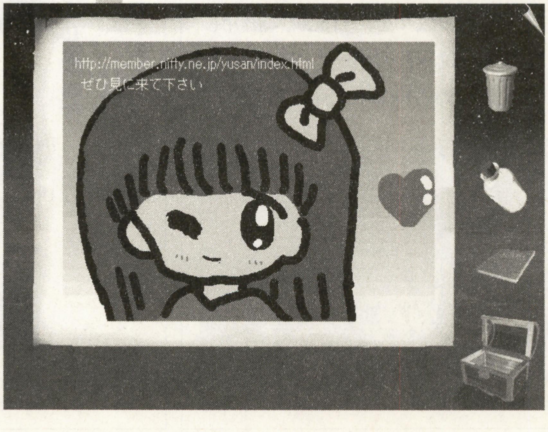
ボトルメールは，ちょっとした息抜きに利用するといいでしょう。

流れ着いたメールに，正式なメール・アドレスやホームページのURLが書かれてあったら，きちんとメールを送ったり，そのホームページにアクセスしてみるのもいいですね。そこから，意外な交流が生まれるかもしれません。

なかには，自分のところに流れ着いたメールの内容を，ホームページで紹介している利用者もいます。自分なりの楽しみかたができるのが，ボトルメールの魅力なのです。



▲ボトルメールは，送信内容を画像として送る。何でもいいから書き込もう。新しい出会いがあるかもしれないぞ



◀誰かが流したボトルメールを受け取ることができる。どんなメールが流れ着くかはまったくわからない

ホームページでダウンロードしよう

『ボトルメール1.2J』は，ホームページで機能制限版がダウンロードできます（http://www.kids.recruit.co.jp/bmail/）。機能制限といっても，自分が書いたメールの内容を一定数しか記録できないだけで，ほとんど正式版と変わりません。自分が書いた内容もきちんと保存したい場合は，FAXで必要事項を書き込んでリクルート宛まで送信すると，機能制限を解除する方法が送られてきます。その際，費用が300円（税別）かかります。

▲描いた画像をインターネットの大海原に流すと，同じようにボトルメールを使用しているユーザーのところに流れ着く

ペットがメールを運ぶ

ソニーコミュニケーションネットワーク

PostPet DX

（ポストペット）

価格3,980円
■問い合わせ先
So-net インフォメーションデスク
☎30-3446-7555
■ホームページ
http://www.so-net.ne.jp/postpet/

キミに代わって動物たちがメールを届けるぞ

『PostPet DX』(以下PostPetと略)は，かわいい動物たちが電子メールを運んでくれる，とっても楽しいメールソフト。クマ，ネコ，カメ，ウサギの中から好きな動物を1匹選んでペットにし，その動物にメールを送信してもらいます。

ペットは，メールを受信先に届けるときちんと帰ってきます。届けて帰ってくるのに1日以上かかる場合もあるので，なかなか帰ってこないときは気長に待ちましょう。

ただし，ペットを使ってメールを送信できるのは，受信相手もメールソフトとしてPostPetを利用している場合に限ります。受信相手がPostPet以外のメールソフトを利用している場合，最悪のとき，ペットが帰ってこなくなってしまうので注意してください。そんなときは，ポストマンと呼ばれるキャラクターにお願いすれば，ペットに代わってメールを届けてくれます。

ペットの世話をするうちに愛着がわいてくるぞ

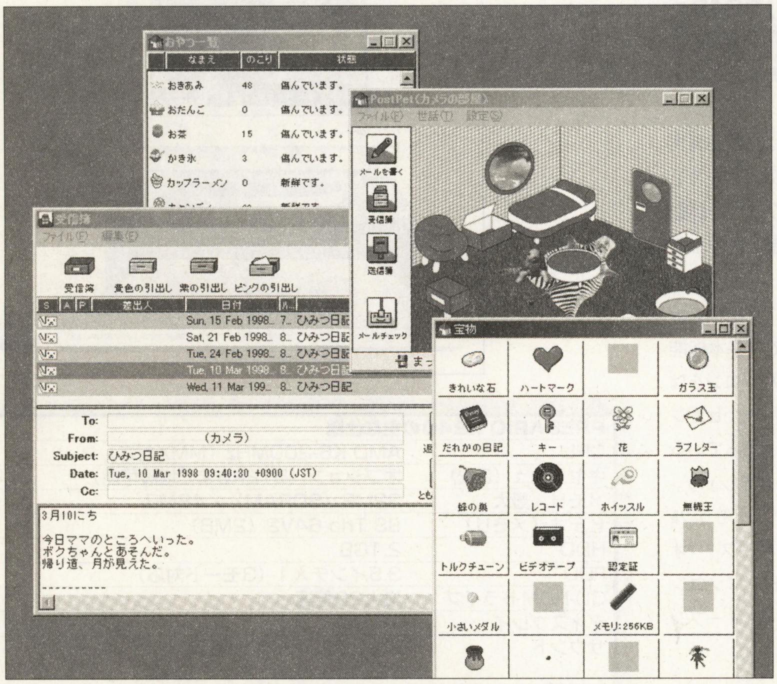
パソコン内のキャラクターとはいえ，動物である以上世話をしなければなりません。名前を付けて，お腹が空けば食事を与え，汚れてくればカラダを洗ってあげましょう。そうしていくうちに，ペットに愛着がわいてきます。

ペットがメールを運ぶと，相手先であったできごとなどを，ペット自身がメールで教えてくれます。相手先にもペットがいれば，一緒に遊んだことを教えてくれたり，帰ってくる途中で何かを拾ってくることもあります。そうした行動が，まるでペット自身に意志があるかのように見え，ますます愛着がわいてかわいい存在になってくるのです。

友達同士でPostPetを用意して，みんなでメール交換をして，ペット談義を楽しみましょう。メールが来ていないかチェックするのが，楽しくなりますよ。

◀PostPetの画面。ペットは，メールを送信しないときはこの部屋でウロウロしている。ここでのしぐさがとってもかわいいぞ

▼受信相手が普通のメールソフトの場合，メールの送信はポストマンに頼もう。まちがえてペットで送信すると，ペットが帰ってこなくなるぞ



▲送信先であったことのメールを読んだり，食事をあげたりとペットの世話は大変。まさにバーチャルペット

▼PostPetのメールを受信すると，部屋にメールを送信した人のペットがやってきてメールを置いていく

©1997-8 Sony Communication Network Corporation All rights reserved.

INFORMATION CATCH UP
インフォメーション キャッチ・アップ

今週の注目キャッチアップ

日本語ワープロ・ソフト Wordが,98にバージョン・アップ!

マイクロソフト　Microsoft Word 98

マイクロソフトから，日本語ワープロ・ソフトの決定版『Microsoft Word 98』(価格11,800円）が発売されました。

操作方法，ファイル形式ともに『Word 97』の資産を継承。日本語入力＆編集機能が，さらに強化されています。

日本語入力システムには，最新の『MS-IME 98』を搭載。七桁郵便番号に対応した「郵便番号辞書」，地名を増強した「人名地名辞書」など，多彩な辞書が用意されています。待望のキー・カスタマイズ機能も搭載し，より快適な日本語入力環境を実現しています。

さらに，日本語編集機能として入力済み文字の再変換が可能になりました。

また，多彩な日本語文書表現を可能にする『Draw 98』を使えば，組織図やフローチャートの作成も行なえます。

文字を丸や四角で囲む「囲い文字」や，文章の背景に文字を入れる「透かし文字」機能も新たに追加されているので，よりグラフィカルな文書を作成できます。

■問い合わせ先
マイクロソフト　インフォメーションセンター
☎03-5454-2300（東京）
☎06-245-6995（大阪）

■ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/office/word/

★★

デスクトップ・パソコン 1,000ドルPCの最新モデル

コンパック　PRESARIO(プレサリオ)2240

コンパックから，大幅に機能強化を図った1,000ドルPCの最新モデル『PRESARIO 2240』(オープン価格）が発売されました。特徴は，なんといってもその価格の安さ。ショップでは，150,000円前後で販売されています。15インチ・ディスプレイがセットされてのこの価格は，かなりお買い得といえるでしょう。

CPUには，コスト・パフォーマンスの高いAMD K6-200MHz（MMX対応）を搭載。メインメモリは標準で32MBが搭載されており，48MBまで増設が可能になっています。さらに高速56kbps対応（K56flex）FAXモデムを搭載しており，付属のオンライン・サインアップを利用すれば，インターネットもすぐに楽しめます。

この他，ワープロや表計算ツールがそろったビジネス統合ソフト『MS-Works』を標準添付しており，ソフトを用意することなく実作業をすすめることができます。

サウンド機能としては，高品質再生を誇るJBL Pro Audioスピーカを本体前面に内蔵。サブウーハー一体型なので，迫力ある重低音も再現してくれます。

低価格でありながら，マルチメディア対応パソコンとしての基本機能を備えており，これからパソコンをはじめようと考えている人や，セカンド・マシンを用意しようと思っている人に最適のマシンといえるでしょう。

なお，高性能なタワーモデル『PRESARIO 4000シリーズ』(オープン価格）と，ノート・パソコンの『PRESARIO 1621』(オープン価格）もあわせて発売中です。

■問い合わせ先
コンパック・プレサリオ・サポート・センター
📞0120-099589

■ホームページ
http://www.compaq.co.jp/

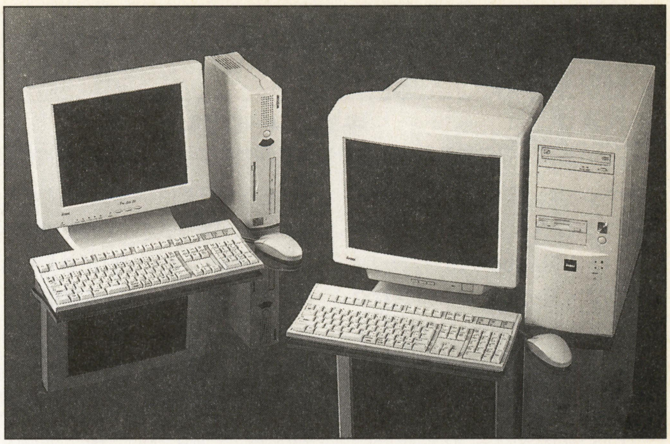
PRESARIO 2240の主な仕様

CPU	AMD K6-200MHz（MMX対応）
キャッシュ（2次）	オプション（512KBまで増設可能）
メモリ／最大	32MB（SDRAM）／48MB
ビデオ（メモリ）	S3 Trio 64V2（2MB）
HDD	2.1GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	最大20倍速
ディスプレイ	15インチ
サウンド	SoundBlaster Pro互換 JBL Pro Audioスピーカ内蔵
モデム	データ部：56Kbps（K56flex） FAX部：14.4Kbps
拡張スロット（空き）	PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）
本体外形寸法／重量	400×452×133㎜／約10.9㎏

タワー・パソコン

最速Pentium Ⅱ-333MHz搭載，低価格PC登場

飯山電機 V333GP



高品質ディスプレイで人気の高い飯山電機から，最新＆最速CPUのPentium II-333MHzを搭載した低価格タワー型パソコン『V333GP』（本体のみ価格269,800円）が発売されました。

メインボードに"intel 440LX"を採用。メインメモリは最大で384MBまでの増設が可能。光ディスク・ドライブとしてPDドライブを採用しており，ドライブ1台でCD-ROMとPDの2種類のメディアが使用できるようになっています。PDは650MBもの記録容量を誇るので，データの大量保存もバッチリです。

ビデオカードには，高速3D描画が可能なnVIDIA社製の3Dボード『RIVA 128』をAGP接続で搭載。膨大な処理を必要とする3Dゲームも，軽快に楽しめるでしょう。

本体のみで購入もできますが，飯山電機では17インチ，19インチ，21インチの各ディスプレイの他，14.1インチTFTカラー液晶ディスプレイとのセットモデルも用意しています。

この他にも，各種オプション製品を利用したカスタマイズが可能。HDD，メモリ，FAXモデム，スピーカなど，ニーズに合わせた機能拡張を購入段階で行なえるので，増設などの経験がない人にも安心です。

なお，基本仕様が同じでCPUのみが異なる，Pentium Ⅱ-266MHz搭載の『V266GP』（本体のみ価格199,800円）と，Pentium Ⅱ-300MHz搭載の『V300GP』（本体のみ価格229,800円）もあわせて発売されています。

■問い合わせ先

飯山電機　技術サポート

☎0120-1-48633

■ホームページ

http://www.iiyama.co.jp/

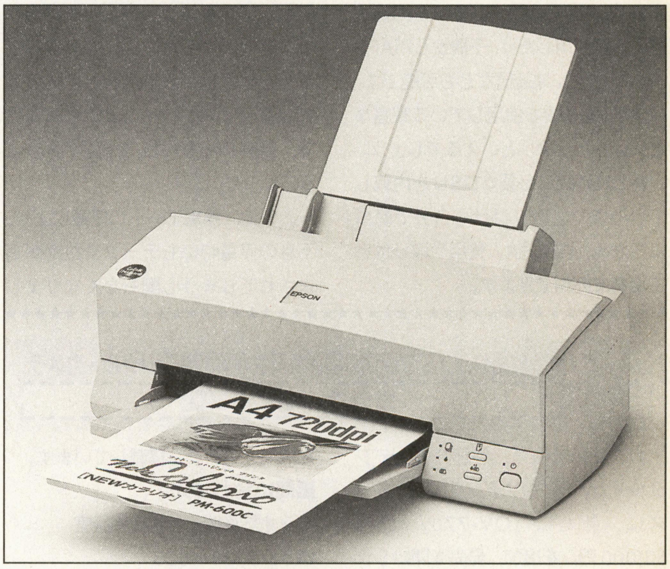
V333GPの主な仕様	
CPU	Pentium Ⅱ-333MHz
キャッシュ（2次）	32KB（512KB）
メモリ／最大	32MB（SDRAM）／384MB
ビデオ（メモリ）	nVIDIA RIVA 128（AGP接続）（4MB）
HDD	4.3GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
光ディスク・ドライブ	PDドライブ
拡張スロット（空き）	PCI×3（3），PCI／ISA×1（1），ISA×2（2），AGP×1（0）
外形寸法／重量	186×465×425㎜／12㎏
ディスプレイ（セット価格）	17インチ（329,800円）／19インチ(362,800円) 21インチ（407,800円）／14.1インチTFT液晶（437,800円）
備考	HDD，メモリ，サウンドカード，FAXモデムカードスピーカーなどを購入時に増設可能

★★

フルカラー・プリンタ

普及価格モデル登場で写真画質がもっと身近に

エプソン　PM-600C



エプソンは，好評のインク・ジェット・プリンタ「Colorio」シリーズに，新製品『PM-600C』（価格43,800円）を追加しました。

これまでにない普及価格を実現しながら，従来のマッハ・ジェット技術をそのまま継承。6色インクやカラー画像処理技術「フォト・カラー・マネージャ」なども採用し，720×720dpiの写真なみ高画質を再現しています。印刷データの転送も改善されているので，さらに高速な出力が可能となっています。

印刷時に最適な補正をしてくれる「オート・フォト・ファイン！2」や，カラー透かし印刷ができる「スタンプ・マーク」など，便利な印刷機能も健在。オリジナルのカードやカレンダーの作成ができる『カード工房！2』や『私暦』と組み合わせれば，より楽しいオリジナル・カードをつくることができます。さらに，多彩なフォントを収録した『ニィス日本語TrueTypeフォント』や，同社スキャナと組み合わせることでカラーコピーができる『PersonalCopy』も添付されており，プリンタの楽しみがますます広がります。

プリンタの接続から印刷までをわかりやすく解説したCD-ROMマニュアルが付属。周辺機器の接続に慣れていない人でも安心です。

なお，今回の発売にともない，カラーインク・カートリッジ『PMIC1C』が1,800円から1,500円に値下げされた他，すでに発売されているフルカラー・プリンタ『MJ-830C』と『MJ-830C special2』も，それぞれ39,800円から31,800円へ，44,000円から36,000円へ価格が改定されました。

■問い合わせ先

エプソン購入ガイド・インフォメーション

☎0424-99-7111

■ホームページ

http://www.epson.co.jp/

PM-600Cの主な仕様	
印字方式	マッハ・ジェット方式
解像度	720×720dpi／360×360dpi
印字速度	モノクロ：1.5ppm（テキスト） カラー：0.38ppm（720dpi：速いモード） カラー：0.22ppm（720dpi：きれいモード）
給紙方式	フリクションフィード方式（オートシードフィーダ使用）
用紙サイズ	A6～A4，ハガキ
外形寸法／重量	429×250×165㎜／約5.2㎏

デジタル・ビデオカメラ

携帯性&操作性に優れたデジタル・ビデオカメラ

キヤノン CV11

キヤノンは，持ちやすく操作性に優れたデジタル・ビデオカメラ『CV11』（価格198,000円）を，4月下旬より発売します。コンパクト・カメラ型のボディ・デザインを採用。片手でもしっかり固定できるので，手ブレを防止でき，安定した画像が得られます。

新開発の小型&高性能の「プリズム反射型11倍光学ズームレンズ」を搭載。さらに4倍デジタル・ズーム機能と併用することで，最大44倍のズーム撮影が可能になっています。撮影素子は，「電子式手ブレ補正機能付き47万画素1／4インチCCD」を採用。本体背面には，明るく高精細な可動式の2.5インチ液晶モニタを搭載しており，どんな角度から撮影しても被写体を確認することができます。

「プログラムAE機能」により，撮影場面に合わせて露出，シャッター・スピードを選べるので，撮影がはじめての人でも失敗することはありません。その他にも画面切り替えや特殊効果など多彩なデジタル・エフェクトが利用でき，撮影の楽しさがさらに広がります。

DV端子を装備しており，DV端子がある機器と接続すれば，画質劣化の少ないデジタル・ダビングが可能。パソコンに動画や静止画を転送できる周辺機器と合わせて利用すれば，撮影した動画をパソコン上で編集することもできます。

■問い合わせ先
キヤノン販売 カメラ相談センター
☎03-3455-9353
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/

★★

ターミナル・アダプタ

PHS子機が6台までつなげられるワイヤレス・ターミナル・アダプタ

NEC ATerm IW60HS DSU

『ATerm IW60HS DSU』（価格69,800円）は，家庭内のネットワーク構築に最適なワイヤレス・ターミナル・アダプタ。市販のPHS電話機を，最大で6台まで登録することができます。これにより，PHSを内線通話として利用したり，子機からPIAFSでのワイヤレス通信なども可能です。複数のPHS機を使用している家庭などには，ピッタリといえるでしょう。

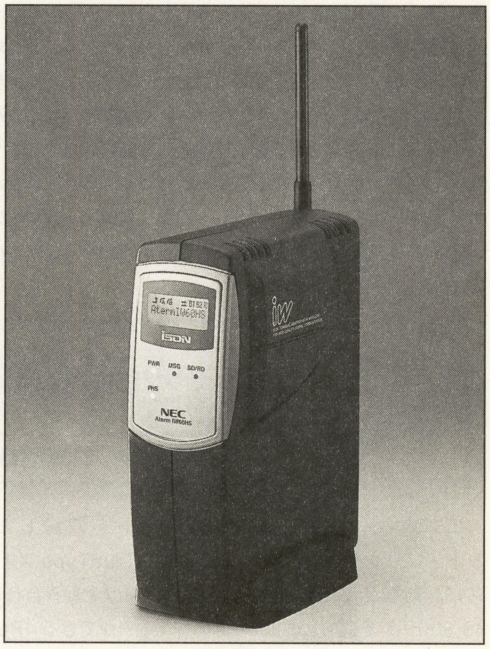
ISDN接続に必要なDSUを内蔵しているので，取り付けも自分で簡単に行なえ，DSU購入費用や取り付け工事費を節約できます。

二つのアナログ・ポートを搭載し，電話やFAX，パソコン内蔵モデムなどが接続可能。各ポート間での内線通話もできます。

また，家庭内の利用に配慮した機能として，本体と接続した電話機から，アナログ・ポートに関する設定が行なえる他，設定内容も本体正面の液晶ディスプレイに表示されるので，接続状況を一目で確認できるようになっています。

この他，停電モードの搭載により，不意の停電時にもデータや設定が消去されてしまう心配もなくなりました。アルカリ乾電池かニカド充電池パック（オプション）を装着しておけば，停電時でも電話を使うことができます。

■問い合わせ先
NECパーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター
☎0120-36-1138
■ホームページ
http://www.mesh.ne.jp/aterm/



★★

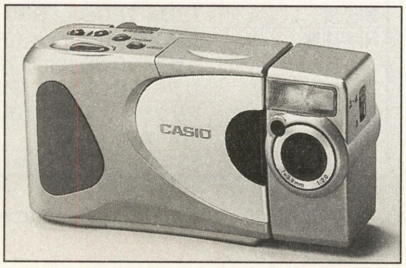
デジタルスチルカメラ

簡易動画やパノラマ画像の撮影&再生が可能なデジタル・カメラ

カシオ QV-770

カシオ計算機は，好評の液晶デジタル・カメラ“QVデジタル”シリーズに，新たに『QV-770』（価格53,000円）を追加，発売を開始しました。

QV-770から追加された新機能に「簡易動画撮影&再生」があります。これは，0.1秒間隔で32コマを連写してこれを高速再生し，約3.2秒の簡易動画として表示する機能です。また，複数枚の画像をカメラ内で合成してパノラマ画像が作成できる「パノラマ撮影機能」も新たに搭載しています。



■問い合わせ先
カシオ計算機 お客様相談室
☎03-5334-4828
■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

カード・ドライブ

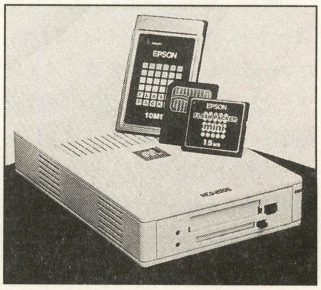
2スロット搭載したPCカード・ドライブ

メディアインテリジェント MCD-200S

メディアインテリジェントの『MCD-200S』（価格29,800円）は，SCSI接続で使用するPCカード・ドライブ。小型，軽量（約430g）のボディで，PCカード・スロットとコンパクト・フラッシュ・カード・スロットの2スロットを搭載しています。

PCカードを使えば，デジタル・スチル・カメラやノート・パソコンからカンタンにデータ転送ができます。とくにデジタル・スチル・カメラを使っている人にとっては，画像データの転送が手軽に行なえるようになるでしょう。

■問い合わせ先
メディアインテリジェント
☎0263-39-1005
■ホームページ
http://www.mikk.co.jp/



HDD バックアップ・ソフト

ハードディスクをまるごと保存

ネットジャパン Drive Image V1.0

ネットジャパンより，ハードディスクの内容を保存&復元できるソフト『Drive ImageV1.0 日本語版』(価格15,800円）が発売されました。

ハードディスクの内容を全部，またはパーティション単位でイメージ・ファイルを圧縮して生成。生成されたデータをMOやPDといった大容量メディアに保存することで，ハードディスクの故障に備えることができます。1枚のメディアに入りきらない場合でも，複数に分割して保存できるので，大容量データでも安心です。

圧縮したイメージ・ファイルは，コピー元と同じ状態で，基本ソフトやデータの復元ができます。

■問い合わせ先
ネットジャパン マーケティング部
☎03-5296-1233

■ホームページ
http://www.netjapan.com/

★★

FAX ソフト

モバイル支援ツール満載のFAXソフト

インターコム まいと～くFAX V.3

『まいと～くFAX V.3』(価格14,000円）は，豊富な機能と使いやすさで好評なFAXソフト。最新バージョンでは，充実したモバイル関連のサポート機能が特徴です。携帯電話での受信FAXの確認や転送ができる「留守番FAX機能」。外出先からでも，未読FAX文書のリストを出力させたり，必要な文書のみを受信できる「未読FAXリスト・ポーリング受信機能」などを搭載しています。

また,FAXソフトでは複数のドキュメントの表示&参照をはじめて可能にしました。これで受信したFAX情報の合成&編集も簡単に行なえます。

■問い合わせ先
インターコム
☎03-3842-3335

■ホームページ
http://www.intercom.co.jp/

★★

検索ソフト

ナビゲーション・ソフトの決定版！

日本交通公社 JTB時刻表 ダイヤナビ

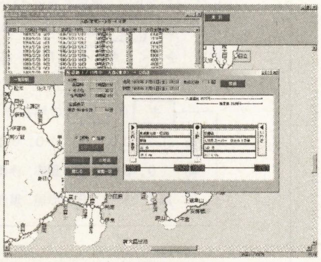
日本交通公社では，1998年春の最新データを収録したナビゲーション・ソフト『JTB時刻表 ダイヤナビ』(価格15,000円）を4月下旬に発売します。

全国のJRや私鉄などの鉄道路線をはじめ，航空や長距離バスのデータを1枚に収録。経路や時刻，運賃などの情報を，多彩な角度から検索できます。

検索方法も簡単。カレンダーで出発日時を決めて，あとは出発駅と到着駅を指定するだけです。季節列車や休日運転にも対応しているので，正確な情報を導き出せます。また，宿泊情報も収録されているので，宿泊先もあわせて検索できます。

■問い合わせ先
日本交通公社 JTB出版事業局
☎03-3477-9546

■ホームページ
http://www.jtb.co.jp/



★★

翻訳ソフト

世界初！6か国語を自動翻訳

エー・アイ・ロジック AILogic Translator 6か国語

翻訳ソフトのパイオニアであるエー・アイ・ロジックから，多国語を日本語に自動翻訳できるソフト『AILogic Translator 6か国語』(価格65,000円）が発売されました。英語，フランス語，ドイツ語，スペイン語，イタリア語，ポルトガル語の6か国語を日本語に訳してくれます。これで欧米のインターネットでの，言語の悩みも緩和されるでしょう。

操作も簡単。翻訳したい言語を選んで，翻訳メニューをクリックするだけです。全文翻訳&部分翻訳も自由自在。どんな長文でも自動翻訳してくれます。

■問い合わせ先
エー・アイ・ロジック
☎03-3798-4838

■ホームページ
http://www.ailogic.co.jp/

★★

ミュージック講座

コンピュータ・ミュージックをはじめよう！

オラシオン 猿音楽CD-ROM

初心者を対象とした，コンピュータ・ミュージック講座ソフト『猿音楽CD-ROM』(価格14,800円）が，オラシオンから発売されました。楽器が弾けなくても，楽譜が読めなくても大丈夫です。教材のCD-ROMが，アニメーションなどにより，わかりやすく解説してくれます。

コンピュータ・ミュージックの楽しみかたを，付属のソフトを使って実践，楽器の各パートの役割も学ぶことができます。

打ち込みに必要なシーケンス・ソフト『キューベーシスJ』，ソフトウエア・シンセサイザ『Roland VSC-88』も付属しているので，入門ソフトとして最適です。

■問い合わせ先
通信講座「猿音楽」事務局
📠0120-548-362

■ホームページ
http://www.oracion.co.jp/

楽譜販売

インターネットで楽譜を手に入れよう！

シダックス・エスアイティ GAKUFU.COM

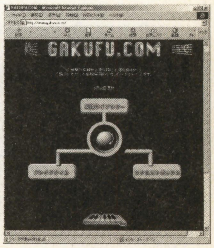
シダックス・エスアイティでは，ネット上でさまざまな音楽の楽譜を販売するサービス『GAKUFU.COM』を開始しました。このサービスを利用すれば，探している楽曲を自宅で簡単に手に入れることができます。

スタート当初は邦楽のみ約500曲となっていますが，今夏までに約5,000曲まで増やす予定です。

それぞれの楽譜はPDFファイルで提供。メロ譜，歌詞，コード進行が，1セットになっており，1曲200円で購入します。決済方法は，アコシスまたは，BitCashなどの電子マネーとなります。また，NIFTY会員なら，NIFTY利用料と同時決済となります。

■問い合わせ先
シダックス・エスアイティ
☎03-5414-7125

■ホームページ
http://www.gakufu.com



Dr.Dの特別講座

平成10年度「大学入試センター試験」ズバリ解説！

BM大学入試対策委員会

先月号から解説している「情報関係基礎」は，選択問題でおもに工業系の大学を目指す人が選択しておるようじゃ。
来年この科目を選択する人は，この記事を読んでぜひ予習してほしい。
今回は，2進数に関する問題を解説するぞ。

2進数とその仲間たち

問3は，先月号の問1，問2と同じく解答群から解答を選ぶ問題。じゃが，選ぶのは語句ではなく数値になっておる。桁数や意味あいなどをしっかり把握して問題に臨もう。

一般的にコンピュータ内部の情報は，すべて2進数に基づいて処理されておる。2進数とは，数値を0と1のみで表現する方法じゃ。0と1をパソコン内部の電流のOFF，ONに置き換え，情報を伝達しておるわけじゃ。ふだん私たちが使っているのは10進数というもので，0～9まで10個の値を使う。その他にも，10進数の0～15までを，0～9とA～Fを使って表現する16進数というのもある。**第1表**にそれぞれの対応数があるので，おぼえておくといいじゃろう。

《第1表》10進数，2進数，16進数対応表

10進数	2進数	16進数
0	0	0
1	1	1
2	10	2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10

トランプと2進数

問3は，先ほど紹介した2進数を使って，赤いカードを0，黒いカードを1としてカードを表現しようという問題じゃ。

まずは［キ］じゃが，2枚のカードを順番にひいたとき，どんな組

《第1図》トランプの赤を0，黒を1と定義して2枚のカードの組み合わせを考える。2進数では，01と10はまったく異なる値であることに注意しよう

情報関係基礎

第1問（必答問題）（配点30）問3

問3　次の文章の空欄［キ］～［サ］に入れるのに最も適当なものを，下の解答群のうちから一つずつ選べ。

一組のトランプからジョーカーを取り除いた52枚のカードを，テーブルの上に一山にして積み重ねて置く。そして，そこから1枚ずつカードをひいて，横に並べていく。このとき，赤のカード（ハートとダイヤ）なら0，黒のカード（スペードとクラブ）なら1と記録することにする。カードを2枚ひいた段階では，00，01，［キ］のどれかが記録されるが，これはそれぞれ，赤赤，赤黒，［ク］に対応する。

こうして，2枚のカードの並びは2桁(けた)の2進数に対応させることができる。同様に4枚のカードをひいて並べると，カードの色によって16通りの場合があり，［ケ］ビットの2進数で表現される。このように考えると，13枚のカードを横に並べると［コ］通りの場合が生じることになるが，それを2進数で表現するには，少なくとも［サ］ビット必要である。

［キ］・［ク］の解答群

⓪ 11，00　① 10，01　② 11，10　③ 01，10
④ 10，00　⑤ 黒赤，赤黒　⑥ 黒黒，黒赤　⑦ 黒赤，赤赤
⑧ 黒黒，赤赤　⑨ 赤黒，黒赤

［ケ］～［サ］の解答群

⓪ 2　① 4　② 5　③ 8
④ 10　⑤ 13　⑥ 16　⑦ 26
⑧ 32　⑨ 256　ⓐ 2^{13}　ⓑ 13^2
ⓒ 13^4　ⓓ 13!

平成10年度大学入試センター試験本試験より

み合わせができるかを考えるといい。設問ですでに00，01が出ているので，残る組み合わせは「11，10」の二つしかないのがわかるじゃろう（**第1図**）。

また［ク］じゃが，設問で赤＝0，黒＝1と定義されているので，［キ］の解答である11，10に照らし合わせれば，残る組み合わせが「黒黒，黒赤」であることがわかるはずじゃ。

2進数とビットの関係

問3を続ける前に，2進数についてもう少し勉強しよう。

ここに，0と1の二つの値を伝達できる信号線があったとする。その信号線を4本用意したとき，組み合わせて何とおりの信号が伝達

できるか考えてみよう。

1本の信号線で0と1という2個の信号が伝達できるわけだから，計算すると$2\times2\times2\times2=2^4=16$とおりの組み合わせができる。また，信号線を8本用意すれば，$2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2=2^8=256$の組み合わせができる。一般に，n個の信号線では$2^n$とおりの組み合わせが可能になっておる。身近なものだと，ディスプレイのカラーパレットの256色や，グラフィック表示65,536色（$=2^{16}$）などがそうじゃな。

このように，信号線1本で2値（0，1）信号を伝達できることを1ビット（1bit）という。ビットは，コンピュータにおける情報の最小単位とされておる。先ほどの信号線の話をビットに変換するなら，信号線4本の場合は4ビット，信号線8本の場合は8ビットと表現できる。また，「8ビット＝1バイト（Byte）」と換算することもできる。覚えておいて損はないぞ。

N枚のカードは何ビット？

これらをふまえて，［ケ］の解答を考えてみよう。同時に4枚のカードをひいて並べると，カードの色（赤と黒）によって$2\times2\times2\times2=2^4$，つまり16とおりの組み合わせができるのがわかる。4枚のカード＝4本の信号線と考えるといい。先ほどの信号線と同じじゃから，これが4ビットと表現できることもわかると思うぞ。

つぎの［コ］と［サ］も，同じように13枚のカード＝13本の信号線と考えればさほど難しくない。

13本（枚）の信号線（カード）それぞれが，0（赤）か1（黒）どちらかの値を取るので，$2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2\times2=2^{13}$とおりの信号（組み合わせ）ができることになる。これを2進数で表現すると13ビットになる。

0と聞くと何もないように感じてしまうが，2進数では0も立派な信号の一つとして数えられる。その部分に注意すれば，**問3**もさほど難しくないじゃろう。

問3 解答

［キ］：②，［ク］：⑥，［ケ］：①，［コ］：ⓐ，［サ］：⑤

回線のデジタル化

続いて**問4**を見ていくことにしよう。こちらは語句を当てはめていく問題じゃ。

［シ］は，回線の○○化を進めるということに着目してほしい。候補としては，「アナログ」と「デジタル」が考えられる。日常私たちが通話に使っている電話回線は，アナログ回線じゃ。それを超える回線への変更を進めるのじゃから，ここでは「デジタル」が適した答えじゃ。

aの文章では，電話回線をどうするかといった内容なので，「分散」や「集中」，「暗号」といった語句は不適当じゃな。

カードは磁気かICか？

カードの偽造を防ぐため，磁気カードから［ス］に切り替える対策が検討されているらしい。カードである以上「キャッシュカード」か「ICカード」になる。キャッシュカードは，銀行などでお金を引き出

情報関係基礎

第1問（必答問題）（配点30）問4

問4　次の文 a～e の空欄 シ ～ タ に入れるのに最も適当な語句を，下の解答群のうちから一つずつ選べ。

a　携帯電話や自動車電話などが普及しているが，回線の シ 化を進めることによって，回線数の増加と盗聴の回避を図っている。

b　クレジットカードや各種のプリペイドカードが普及しつつあるが，カードを違法に変造するなどして不当な利益を得ようとする者がいるので，磁気カードを使うのをやめて， ス に切り替える対策が検討されている。

c　企業や公的機関などの情報システムに蓄積・共有されている重要な情報を漏洩（ろうえい）や改ざんから守るため，不当なアクセスを拒否する技術の開発など， セ に関する研究が進められている。

d　保険会社や銀行などのコンピュータには個人や企業，社会にかかわる重要な情報が蓄積されているが，地震や火災などによって予期しない形で失われるおそれがあるので， ソ 化を避けることによって安全性を高めている。

e　コンピュータやネットワークに悪意をもって不当にアクセスされると社会的にも大きな影響があるので， タ を改正することによって処罰の対象とするなど，抑制が図られている。

シ ～ タ の解答群

⓪ 分散	① アナログ	② キャッシュカード
③ 集中	④ ディジタル	⑤ GPS（全地球測位置システム）
⑥ 刑法	⑦ ICカード	⑧ コンピュータセキュリティ
⑨ 憲法	ⓐ JIS規格	ⓑ CD-ROM
ⓒ 暗号	ⓓ 地下埋設	

平成10年度大学入試センター試験本試験より

す際に使うモノで，磁気カードでもある。正解はICカード。

ホスト・コンピュータを守れ！

ネットワークを管理するホスト・コンピュータに，勝手にアクセスできないように何を強化すべきか？　これは「システムの安全を守り保護する：セキュリティ」という言葉から，「コンピュータ・セキュリティ」が正解。技術の開発や研究をしているのだから，法律などを見直しているわけではないぞ。

［ソ］は，自然災害にどうやって対処するか。「～化」ということで，**a**の文章で当てはまらなかった「分散」か「集中」になる。災害でコンピュータAが破壊されても，別のコンピュータBに同じデータが保存されていれば，データを復活させることができるじゃろう。一つのコンピュータにデータを“集中”させるのではなく，たくさんのコンピュータに“分散”させることで，データ消失を防ぐのじゃ。「地下埋設」などしたら，地震などで壊されてしまうぞ。

ネットワークやコンピュータに関する法律は？

ネットワークのホスト・コンピュータに不当にアクセスし，データを盗みだすことはもちろんやってはいけないこと。処罰の対象となる。しかし，コンピュータにまつわる犯罪は最近になって登場してきたため，古い法律では対処しきれない場合もあるようじゃ。そのため，刑罰に関する法律である「刑法」を見直し，コンピュータ犯罪にも対応できるように改正することが重要になっている。

問4 解答

［シ］：④，［ス］：⑦，［セ］：⑧，［ソ］：③，［タ］：⑥

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE♯36:「イケてる?手作りパソコン!」

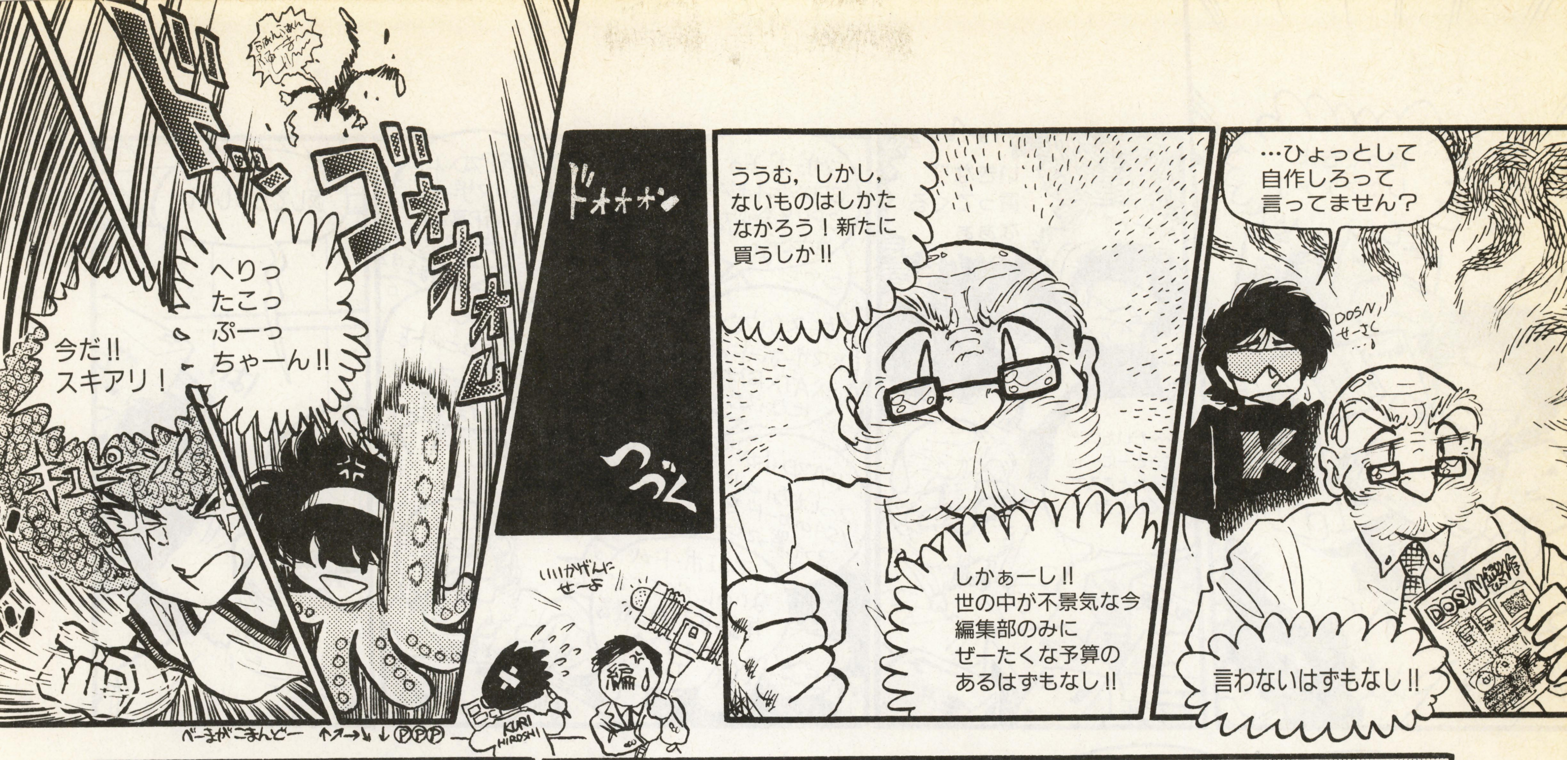
BY くり ひろし

★現在のDOS/Vパソコンの基になったIBM-PC/ATが誕生してから，すでに10年以上がたち，日本のパソコン・メーカーも，ついにそのほとんどがDOS/Vパソコンを作るようになりました。メーカー製のセット・パソコンも安くなり，お手軽ですが，もっと安く性能も最高の物にしたい人には，「DOS/V製作」が近道です。

★DOS/Vパソコンの規格といえば，有名なのは，PC97，PC98といったIntel，Microsoftが中心となり，Compaqなど有力メーカーの協力で作成されたシステムデザインガイドです。PC97が現在のWindows95とNT，PC98がWindows98とNT5.0を，それぞれ動作させるためのPC本体，拡張ボード枠，周辺機器インターフェースに対して，必要な仕様(requirement)，とあればなお良い仕様(recommendation)が書かれています。よく「世界標準」などと言われていますが，これはずいぶんと誤解を招く表現で，IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers，米国電気電子技術者協会)で策定されるような国際的な規格に比べて，あくまでも業界の一部でまとめたものに過ぎません。しかし，DOS/Vパソコンの世界では事実上の業界標準(defuct standard)であるため，互換機メーカーはPC97やPC98をふくんだ機能をPCに持たせなければならなくなっているのです。現在は1999年に向けたPC99システムデザインガイドを作成中です。

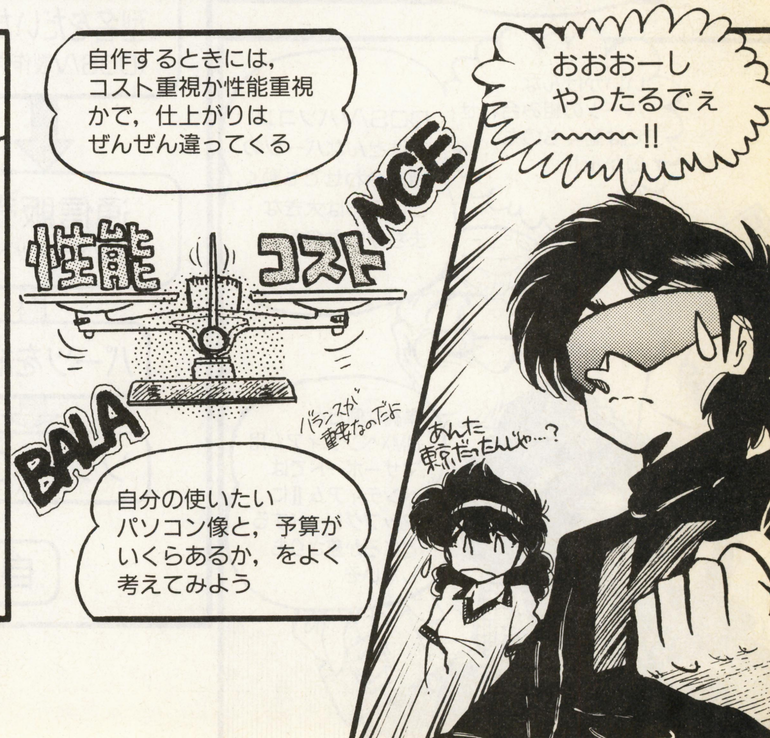
★手作りのメリットはたくさんありますが，パソコンが初めてという人にとっては，不安な点も多いでしょうから，ソフトもたくさんついた有名メーカー製のパソコンを買うのが良いのかもしれません。パーツ交換でのパワーアップでは満足できなくなってから自作にチャレンジしても遅くはありません。その日にそなえて，どんなパーツがあるのかなどを勉強しておきましょう!

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。



メーカー製パソコン・セット購入	自分でパソコンを手作り
○パソコン・セットとしてメーカー保証有	△パーツごとにしか保証はない
×買いかえの時に不要なCRTまでついてきてしまう（ソフトも不要？）	○自分の好きな，必要十分のパーツとソフトだけ買えばいい
○OSがプレインストールされていて，すぐに使いはじめられる	△OSから何から全てのソフトは自分でインストール要
○組み立てはもちろん不要，コードをつなぐだけでセット完了	×ドライバやペンチを使って組み立て要
◎故障でない限り必ず動作する	×相性問題で動かないハードやソフトの組み合わせがある
×最新テクノロジーより1テンポ遅れた性能になる	○最新テクノロジーのマシンを組める
×安くなったと言っても10数万円は最低かかる	◎メーカーと同じ性能なら，絶対的に安く作れる
○予備知識なしでも一応動かせる	△それなりの知識が必要

某メーカー製パソコンの例		手作りパソコン コスト重視タイプ		手作りパソコン 性能重視タイプ	
マザーボード	440LX	マイナーメーカー	¥18,000	メジャーメーカー	¥25,800
CPU	PentiumⅡ333	バルク品	¥79,800	正規品	¥94,800
メモリ	SDRAM32MB	（全て同性能品）	¥ 6,400	128MB	¥32,000
ビデオカード	4MB		¥24,800	3D-AGP	¥39,800
サウンドカード	SBAWE64		¥14,480	+8MB	¥22,800
HDD	U-ATA4.3GB		¥23,800	8.4GB	¥42,000
CD-ROM	36倍速		¥10,400	同	¥10,400
ケース	ミドルタワー		¥ 9,800	フルタワー	¥20,800
モニター	17インチ		¥59,800	19インチ	¥125,000
その他（OS，KB他）			¥49,560	同	¥49,560
¥548,000（ソフト付き）		¥296,840（ソフト抜き）		¥432,440（ソフト抜き）	



自作パソコンの方針を決める
- 予算重視か？（予算内で高性能？／予算内で多機能？）
- 性能重視か？　・耐久性？　・コンパクト？
- 多機能マシンにするか？　などなど

↓

どんなスペック，性能のマシンにするか考えよう
- CPUは？　・ケースサイズは？
- マザーボードは？　・メモリは？
- HDDは？　・CD-ROMは？
- グラフィックは？　・通信は？

など

必要なソフトは何があるか
- OS−Windows95？ WindowsNT？
- ソフト−オフィスもの？ ゲーム？　など

↓

具体的にパーツのメーカーや型名をだいたい決めておく
（DOS/V製作やベーマガを参考にしよう）

↓

通信販売を利用する
インターネットでも専門業者がたくさんあるぞ

直接お店に買いに
秋葉原や日本橋などの電気街にあるDOS/Vパーツ取り扱いの専門店がいい
ソフトは量販店が吉

↓

パーツを組み立て（ネジ止め，結線）　← ハードウエア

↓

ソフト，OSをインストール　← ソフトウエア

↓

自作パソコンの完成だ!!

「相性」ってやつですか？
いやいや，相性とかいう以前に，テクノロジーの進歩に応じた新しい規格に古い規格は合わないってことだけのことじゃ
昔
今
IBM-PC，PC/XTの規格
IBM-PC/ATの規格（仕様）
COMPAQなどメジャーなPC/AT互換機からの規格
規格A
規格B
C
D
E
…
X
Y
DOS/Vパソコンのアーキテクチャーはどんどん変わる!!
くわしく書くとキリがありません…
最新の規格のボードなどは古いAT機では動かないぞ。
少し前のDOS/Vパソコン
特に周辺機器のインターフェース規格は移り変わりがはげしい!!
最新のDOS/Vパソコン
スペックを決めるには，いろんなやりかたがあるけどメーカー製のパソコンの場合だと
①ライバルメーカーよりも高いスペックにする
②PC97やPC98といったハードウエアデザインに合わせていくとかあるのだが…
PC97
PC98
PC99
まずはどんなパーツが必要で，どんな種類の規格，性能のものがあるのかを知ることが大事だ!!
組み立てキットも便利だけど，まずは基本的な知識からおさえないと，何がよいのかも
わかんないわね！ベーマガや別冊DOS/V製作，インターネットや雑誌記事でべんきょうよ!!
DOS/V製作
BASIC
うーむ，Dr.Dはまずスペックを決めてからパーツを買えって言ってたけど…
…まだるっこしいぜよ！
とりあえず動けばなんとかなるだろーっ
気に入んないパーツは後から取りかえりゃあ…!!
オレ的には完成っ！
パワーオン!!
POWER
ポチッとなっ
ぜ～ん
ばくはつごろ──!?
いわんこっちゃないの一
…やっぱりぶっこわれてTO BE CONTINUEDになるかな一
注：こんなことはありえません！

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコン Buyer's Guide（バイヤーズ ガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字で表されています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ThinkPad2625-BJ9	133,000円	有	無	有	有	3	P150 8M/1.3G/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
MasterP120 TYPE24 II	72,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-750	69,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
ThinkPad720C	39,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
PS-5523-V08	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PB540C	72,000円	無	無	無	有	3	12M/320M/カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
LC520	22,800円	無	無	無	有	3	20M/160M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook160	19,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98NXVS33D/M7-DD2	397,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS33D/M7-DA2	321,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/M7-DA2	297,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-AL20CTSAAF1	284,800円	有	無	有	有	3	12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-98NXLV20C/WS-DAF1	273,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/M7-DA2	268,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL20C/TS-AA1	263,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/MZ-DA2	259,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLV16C/WS-DAF1	235,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS23D/S7-DA2	214,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/S5-DA2	208,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
VS23D/S5CA1	208,000円	無	無	無	無	3	56KBPS	マイコンショップ川口
LV13C/WDCAF1	206,800円	有	無	有	有	3	12.1"DSTN/56モデム(未使用品)	マイコンショップ川口
PC-9821RA223/W30	194,000円	有	無	有	有	3	100BASE-TX	マイコンショップ川口
PC-98NXLV16C/WD-DAF1	192,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CT20/AA	188,000円	有	無	有	有	3	17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821CT20/AB	188,000円	無	無	有	有	3	17"CRT	マイコンショップ川口
PC-98NXLV13C/WD-DAF1	183,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS20C/S5-DA2	171,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La12/D10C	148,000円	有	有	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821RA20/N12	148,000円	有	無	有	有	3	100BASE-TX/純正メモリなし	マイコンショップ川口
PC-9821Nr13/D10A	140,000円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/FA	139,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821Nr13/D10A	130,000円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MB12C/UDC1	128,000円	有	無	有	有	3	6"DSTN/3.5"FDD	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S7RC	121,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XV13/R16	118,000円	無	無	無	無	3	P133/16M/1.6GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xv13/W16	118,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xa13/W12	110,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xa12/K12	99,800円	有	無	有	有	3	15インチモニタセット	ワンダーボックス
PC-9821V12/S5RC	91,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NE3/3	89,800円	無	無	無	無	3	10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3/5	89,800円	有	無	有	有	3	TFTカラーノート	ワンダーボックス
PC-9821V13/S5RA	89,000円	有	無	無	有	3	CPUのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CB10/TA	88,000円	無	無	無	無	3	TV/14"一体型	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RA	87,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/K8	85,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Np	81,000円	無	無	無	有	3	14M/700M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V7C4K	79,800円	有	無	有	有	3	一体型	ワンダーボックス
PC-9821Xa/K8Z-J	79,800円	有	無	有	有	3	メモリ40MBに増設	マイコンショップ川口
PC-9821Xa/C9W	75,000円	無	無	無	無	3	HDD 540MB,メモリ 32MB	フレックス四日市
PC-9821Ne/340W	69,800円	有	無	無	有	3	HDD 340MB,メモリ 14.6MB	フレックス四日市
PC-9821NE	64,800円	無	無	無	無	3	TFT9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Cb3/A	59,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NA120/C	54,000円	無	無	無	有	3	9M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S3	53,000円	無	無	無	有	3	20M/320M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AF/U9W	49,800円	無	無	無	無	3	OSなし	マイコンショップ川口
PC-9821Xf/U8W	49,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Cb2	49,000円	無	無	無	有	3	16M/210M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BP/U8W	48,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
PC-9821BP/U7W	44,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
PC-9821As/U8	43,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NC	42,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9821Ce2/S2	41,000円	無	無	無	有	3	17M/170M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA120	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	有	3	白黒ノート	ワンダーボックス
PC-9821Ap/U2	39,800円	無	無	無	無	3	5"×1(内蔵 5"FDD付)	イオシス
PC-9821Be/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	OSなし	マイコンショップ川口
PC-9821CE/S1	37,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6M/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821AP/U2	36,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
PC-9821AP2/U2	36,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6M/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BA2/U7	34,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6M/120MB	マイコンショップ川口
PC-9821AP2/U8W	34,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6M/340MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX3/U2	33,000円	無	無	無	無	3	486-33/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Xe/U7W	33,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6M/210M	マイコンショップ川口
PC-9801BA2/U2	32,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6M	マイコンショップ川口
PC-9801NS/R	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821AP2/M2	32,800円	無	無	無	無	3	5"FD×2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821AS/U8	32,800円	無	無	無	無	3	486-33/3.6M/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	30,800円	無	無	無	有	3	10M/340M+5"FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801NS/R	29,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口

PC-9801T/F71	29,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	マイコンショップ川口
PC-9821AS/U7	27,000円	無	無	無	無	3	486DX-33/3.6M/120MB	マイコンショップ川口
PC-98DO	24,800円	有	無	無	有	3	88/98兼用パソコン	情報ハウス
PC-9801NS/T	24,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BE/U7	23,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801NS/E	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS20	22,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9801Be/U7W	20,800円	無	無	無	有	3	6M/120M+CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801T/W7	19,800円	無	無	無	無	3	モノクロ	マイコンショップ川口
PC-9801FA/U2	19,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA2	18,800円	無	無	無	無	3	CPUアクセラレータ, RAM8M増設済	マイコンショップ川口
PC-9801FA/U7	18,800円	無	無	無	有	3	12M/100M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-8801FH30	15,800円	無	無	無	無	3	KBとマニュアル2冊のみ	情報ハウス
PC-9801CS5	15,800円	無	無	無	有	3	6M/40M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801Be/U7W	14,800円	無	無	無	有	3	6M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA/M2	10,800円	無	無	無	有	3	6M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U7	10,800円	無	無	無	有	3	8M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FR	9,800円	無	無	無	無	3	システム付	イオシス
PC-9801BA/M2	9,800円	無	無	無	有	3	4M/0	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA5	8,800円	無	無	無	有	3	2M/40M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98U60-040	7,800円	無	無	無	有	3	8M/40M+SCSI	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

エンデバーAT6000	23,800円	有	無	無	有	3	P90 8M/200M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LS-H40	9,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口

COMPAQ

PRESARIO-7170	89,800円	有	無	無	有	3	P90, 16MB, 840MB	ワンダーボックス
DESKPRO5120/M1080/ML	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
コンチュラ430C	71,800円	無	無	無	有	3	486DX4/100 12M/700/カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO5100/5M720W-MX	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
Performa5210	69,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
DESKPRO XL590M1050W/CDS	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PROLINEA5100/4M1080W/CDS	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO XL575M1050W/CDS	59,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PROLINEA4/66	19,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

SHARP

X68000 XVIコンパクト	93,000円	有	無	無	有	3	6M/0M+コプロ	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 XVI	83,000円	有	無	無	有	3	2M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000 XVIコンパクト	75,800円	有	無	無	有	3	2M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD, 希少価値有	イオシス
X1Twin	19,800円	無	無	無	無	3	HuCARD, 希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XD	17,800円	有	無	無	無	3	MSX2, FD付	情報ハウス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス
NWS-4000	9,800円	無	無	無	無	3	ジャンク品扱い	パシフィックネット

Panasonic

FS-A1GT	65,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス

日立

PC-5ND02-C84LA	134,000円	有	有	有	有	3		パシフィックネット

富士通

BIBLO NUIII13D	168,000円	無	無	無	無	3	ワード・エクセル モデル	イオシス
FMV-5133NU6/W	168,000円	有	有	有	有	3	TFTカラー	ワンダーボックス
FMVS21651	158,000円	有	有	有	有	3		ワンダーボックス
FM-VNU133	152,000円	無	無	無	有	3	P133 48M/1.4G/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVSII165A3	144,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口
FMVNC13D	108,000円	無	無	無	無	3	7.2"DSTN	マイコンショップ川口
FMV5DS	99,800円	有	無	無	有	3	P100, 15インチモニタセット	ワンダーボックス
FMVS1353	88,000円	有	無	有	有	3	CRT付	フレックス四日市
FM-V516D9C5	84,800円	有	有	有	有	1	K6-166/32M/2.1G/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5/33D6C5	69,800円	無	無	無	無	3	CRT・マイク・スピーカー等なし	マイコンショップ川口
FM-V513D6P1	64,800円	有	有	有	有	1	P133/16M/1.2G/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-450SD2S2	59,800円	無	無	無	無	3	15"CRT	マイコンショップ川口
FM-TOWNS FRESH	39,800円	有	無	無	有	3	本体/CRTセット, 取説1冊なし	情報ハウス
FM-V43NT2D1	39,800円	無	無	無	有	3	486SX33 12M/250M/カラー	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-466C420CS	39,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口

FM-TOWNS UX20	24,800円	有	無	無	有	3	CRT一体型	情報ハウス
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス

モデム

aiwa

PV-BF144	3,000円	無	無	無	有	3	FAXモデム144	ワンダーボックス

OMRON

MA2814	9,980円	有	無	無	有	3	98ノート用モデム(バッテリー部 取付タイプ)	OTTO
MD144XT10V	2,980円	有	無	無	有	3	モデム14.4Kdata/fax	OTTO
MD1200A2	1,480円	有	無	有	有	3		OTTO

TDK

DF1414EX	6,000円	有	無	無	有	3	DOS/V・98用	ワンダーボックス

ターミナル・アダプタ

NEC

PC-IT65DIP	32,800円	有	有	有	有	1	10BaseT×3, アナログ×2, 232×1, 230.4k高速	OTTO
PC-IT65SIA	24,800円	有	有	有	有	1	外付 288/144	OTTO

NTT-TE

MN128-SOHO/DSU	43,800円	有	有	有	有	1	FAX	OTTO
MN128TAカードPC2	29,800円	有	有	有	有	1	1200ボーモデル	OTTO

ハードディスク・ドライブ

ICM

SX-24	17,800円	無	無	無	有	3	98用250M	ユニオンコンピューターネットワーク
SX-340-DB	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

ノート用240M	15,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵100M SCSI	14,800円	無	無	無	無	3	FA・FX・FS用 内蔵	イオシス
内蔵100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	H98用 内蔵	イオシス
ノート用120M	11,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
PC-HD400R2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
ノート用80M	8,800円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス
内蔵40M SCSI	6,500円	無	無	無	無	3	DA・RA21・DS・DX・RX・RL等用 内蔵	イオシス
ノート用40M	6,500円	無	無	無	無	3	NS/E以降	イオシス

TAXAN

TS-RM270SM	19,800円	無	無	無	有	3	リムーバブル 270MB	OTTO
TS240FE	9,800円	無	無	無	有	3	BX2用 240MB	OTTO

TEAC

DD131	13,800円	無	無	無	有	3	98用130M+3.5FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

バルク

IDE 510M	10,800円	無	無	無	無	3	IDE内蔵540MHDD	ユニオンコンピューターネットワーク

緑電子

EB240	9,980円	無	無	無	無	3	BX2用 HDD 240MB	OTTO

GH-120	9,980円	無	無	無	無	3	98用外付 100MB	OTTO
Little E80	9,980円	無	無	無	無	3		OTTO
Little B4	9,800円	無	無	無	無	3	SCSI/40HDD	OTTO

MELCO

DNN-1187	17,980円	有	有	有	有	1	98ノート 1.1GB(ドライブはIBM製DBOA1080)	OTTO
外付100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	ボード,ケーブル付	イオシス
DNF-334	8,980円	無	無	無	有	3		OTTO

Logitec

SHD-S100	9,980円	無	無	無	無	3	100MB	OTTO
LHD-NS260	4,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO
LHD-NS130	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 130MB	OTTO
LHD-NS130J	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

αDATA

外付8"FDD×2	19,800円	無	無	無	無	3	9881K ケーブル付	イオシス
外付3.5"FDD×2	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD×2	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付3.5"FDD×1	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5"FDD×1	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス

エース

AF-5W	3,980円	無	無	無	有	3	5"×2外付,98用	OTTO

NEC

PC-FD512R	9,800円	有	無	無	無	3		フレックス四日市
9821XE-E02	6,800円	有	有	有	有	1	3.5"増設	OTTO
DB-P1	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DB-P1-02	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FD1158D	2,980円	無	無	無	無	3	FA,FX,BVA,BX(2.5,7)用 5"FD	OTTO
FD1137D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3	EX,ES等用 3.5"内蔵ドライブ	OTTO
FD1155D(旧)	1,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

FDD-5SN	3,980円	無	無	無	無	3	5"FDD 1ドライブ	OTTO

SHARP

CZ6FD5	18,800円	無	無	無	有	3	X68用外付5"FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Logitec

SDF-32	6,980円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
LFD-582F	3,980円	無	無	無	無	3	5"×2	OTTO
LFD-591F	3,980円	無	無	無	有	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3	内蔵型16倍速,IDE	OTTO

ICM

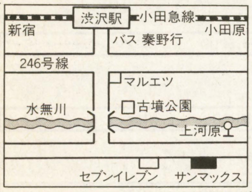
CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

買取り&販売

DOS/V、NEC、Mac、EPSON、X68K、FMTW
MSX2+、8801、その他周辺機器

一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。※発送はクロネコ等をご利用ください。
(A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)
お客様送料は当店で負担致します(ただし、条件つき)

TEL.0463-75-5240/FAX.0463-75-5242
http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/



SUNMAX

〒259-1306　サンマックス
神奈川県秦野市戸川376-1　MSビル1F
営業時間
平　日/AM10:30〜PM7:10
土・日・祭/AM10:30〜PM6:00
定休日/　毎週水曜日

αDATA

外付SCSI4倍速CD-ROM	15,800円	無	無	無	無	3	SCSIケーブル,ドライバ付	イオシス

NEC

9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3	増設用	OTTO
PC-CD-102	3,980円	無	無	無	無	3	外付CD-ROM	OTTO
CD-210	1,980円	有	無	無	無	3	倍速,外付,SCSI	OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-11×	14,800円	有	有	有	有	1	INNOVA NOTE用 11×CD-ROM	OTTO

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1	4×CD-ROM	OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1	24倍速,内蔵,DOS/V・98用	OTTO

MOドライブ

ICM

MO-120G	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
MO-4120	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

NST

AGNETO MO 640M	49,800円	有	有	有	有	1	オリンパスドライブ	OTTO

システムサコム

SMB-640D	39,800円	有	無	無	無	3		OTTO

ソリッドウェイ

SWMO-E640	52,800円	有	有	有	有	1	640MB SCSI 外付 Mac/Win	OTTO

デジタルカメラ

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	81万画素,ACアダプター接続キット付	ワンダーボックス

カシオ

QV-100	19,800円	有	有	有	有	3	DOS/V・98・Mac対応,AC電源サービス	ワンダーボックス

SHARP

MD-PS1-S	53,800円	有	有	有	有	1	DSU内蔵TA	OTTO
VE-LC2	34,800円	有	有	有	有	1	USB付,アナログ3,停電モード,128K,BOD	OTTO

SONY

DSC-F3	43,800円	有	有	有	有	1	ISDN128TA+14.4モデム	OTTO

ディスプレイ

アイ・オー・データ機器

MiCRO Scan15	31,800円	有	有	有	有	1	15インチマルチスキャンモニタ	ワンダーボックス

ICM

LS-2671	30,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IDEXON

MF-8517	32,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MF-8615	21,800円	有	無	有	有	3		OTTO

NEC

PC-KM173R	49,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

PC-KM173	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
D171	34,800円	有	無	有	有	3	17"マルチスキャン	OTTO
PC-KM151	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, マルチ, 98用	イオシス
KM153R	22,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
KM153	21,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	21,800円	無	無	有	有	3		フレックス四日市
TV455	21,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
KM151	20,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
D151	19,800円	無	無	有	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
KH1512	13,800円	無	無	無	有	3	H98用15インチ	ユニオンコンピューターネットワーク
N5925L	11,800円	無	無	無	有	3	20インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	7,000円	無	無	無	有	3	15インチモニタ	ワンダーボックス
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	15", ドットピッチ 0.31, 98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14", ドットピッチ 0.39, 98用	イオシス

SONY

GDM-2038	69,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
CPD-15SF8	28,000円	有	無	有	有	3	トリニトロン, 15インチモニタ	ワンダーボックス
NWP-1201	18,000円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

DELL

D1526T-HS	32,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, トリニトロン	イオシス

NANAO

FLEXSCAN F347	39,800円	無	無	無	無	3	640×480～1280×1024	イオシス

富士通

FMV-DP84Y4	32,000円	有	有	有	有	1	15インチオートスキャンモニタ	ワンダーボックス

MAG

MX17H	49,800円	無	無	無	無	3	トリニトロン	イオシス
MX17S	35,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ, トリニトロン	OTTO
LX1464S	14,800円	無	無	無	有	3	14"マルチスキャン	OTTO

三菱電機

RD-17G	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO
RD15G	35,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	イオシス
RD-15D	21,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
RD-15D	21,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
FA34WEX	19,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ, X68K・TOWNS・Mac OK	イオシス
RD-15D	17,800円	無	無	無	有	3		OTTO
M-6319	16,800円	無	無	無	有	3	14インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
RD1498	6,800円	有	無	無	有	3	14"モニタ	OTTO

Logitec

LCM-17	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

プリンタ

Apple

Style Writer	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, Mac用, ドライバ付	イオシス
カラースタイルライター2500	8,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

ALPS

MD-2300J	39,800円	有	有	有	有	3	マイクロドライ, Win3.1・Win95対応	ワンダーボックス

NEC

PC-PR101/J400	24,800円	有	有	有	有	1	600×600dpi, カラープリンタ	ワンダーボックス
PC-PR201/60	23,000円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-PR101/63	22,800円	有	無	無	有	3	24ドット, 印字速度63cps	OTTO
PC-PR700JH	19,800円	有	無	無	有	3	シリアルドットプリンタ	ワンダーボックス
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドット, 水平プリンタ	イオシス
PC-PR101/J200	13,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-PR101/J180	12,800円	有	無	無	有	3	600dpi, カラー, 180字/秒	OTTO
PC-PR101/J100L	9,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-PR101/J80L	9,800円	有	有	有	有	1		OTTO
PC-PR201/T180	6,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

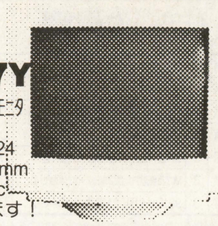
PM-2000C	52,800円	有	有	有	有	1	フォトマッハジェットカラープリンタ	ワンダーボックス
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス

カシオ

MW-24	3,980円	有	無	有	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク

詳しくは巻末の広告にて

三菱
RD-17Y
17インチマルチスキャンモニタ
640x400～
1280x1024
ドットピッチ 0.28mm
98,DOS/V,Mac
で使えます！



新品・中古に関わらず
業者価格にて**買取**
けっこう安く**全国通販**

大特価 ¥39,800

とにかく今すぐ TEL!!

TEL 06-631-6695 FAX 06-631-6697
電話受付時間 AM 11:00～PM 7:00 定休日なし

イオシス
IOSYS
大阪市浪速区日本橋 5-14-13

Canon

LBP-A404F	19,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
LBP-B406G	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
BJ-300J	5,800円	無	無	無	無	3	PS55対応	フレックス四日市

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter660C	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO
DeskWriter600	14,800円	有	無	無	有	3	JET	OTTO
DeskWriter560C	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Panasonic

KX-P4620i	6,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

スキャナ

αDATA

ASC-600	8,000円	有	無	無	有	3	SCSIボード付, A4スキャナ	ワンダーボックス

EPSON

GT-6500ART2	19,800円	無	無	有	無	3	Mac用, フラットヘッド	OTTO
GT-6500WIN2	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
GT-100	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO
GT-6000	9,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市

MICROTEC

PageWiz	9,800円	有	無	無	有	3	ページスキャナ	ワンダーボックス

PCカード

αDATA

AD-PCS2	5,000円	有	無	無	有	3	PCMCIA2.1カード	ワンダーボックス
AD-PCS3	4,500円	有	有	有	有	1	ZiPドライブ専用カード	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9821A-E11	15,800円	無	無	無	無	3	ローカルバス用MAG2アクセラボード	イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス
RE1000Plus	4,800円	有	無	無	無	3	10BASE-T/5/2, ドライバ付, Win95対応	イオシス

システムサコム

SX-68M	10,000円	有	無	無	無	3	MIDIインターフェース	情報ハウス

富士通

FMV-125	9,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK-686P125	14,800円	有	無	有	有	3	PC-9821Xa7・V7対応	ワンダーボックス
PK-Ne100	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
NE-SIM32	5,000円	有	有	有	有	3	PC-9821Cb2・BS・Xe10・BX4	ワンダーボックス
PK-Cx87D	4,980円	有	無	有	有	3	PK-Cx486用コプロセッサ	OTTO
PK-Nd75	4,980円	有	無	無	無	3	9821Nd, Ne2用 3倍速	OTTO
PK-NXC40	3,900円	無	無	無	無	3	NX/C用倍速CPU SX(20MHz)→DX2(40MHz)	OTTO
98NTII	3,000円	無	無	無	無	3	98ノート用 2MBカードメモリ	ワンダーボックス

intel

ODP 486DX2-50	5,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
JBOXDX4ODP100	5,000円	有	無	無	有	3	PC-9801As・As2・Xe・EPSON 486	ワンダーボックス

NEC

MMX＆K6用電圧変換下駄	9,800円	無	無	無	無	3	MMX-233＆K6-233まで	イオシス
387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3	コプロ, DA2・RA21等用	イオシス

CENTURY

MOT-68040-33	9,980円	有	無	有	有	3		OTTO

TSR

XPC059D	16,800円	有	無	有	有	3	XVIコンパクト用6M	ユニオンコンピューターネットワーク

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用 8Mラム	イオシス
ENR-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/R用 8Mラム	イオシス
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/T用 6Mラム	イオシス

RCD-8000	9,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 8Mラムカード	イオシス
EFA-4000	6,000円	無	無	無	有	3	PC-9801FA用メモリボード	ワンダーボックス
98内蔵 4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
HBX-25T-CA	5,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
98汎用 4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 4Mラムカード	イオシス
98内蔵 2M	3,500円	無	無	無	無	3		イオシス
HNE-25T	3,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

Logitec

30Pパリ付70ns 4M	7,000円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス
72Pパリ付70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

Roland

CM-64	14,000円	無	無	無	無	3	ACアダプターのみ	情報ハウス
S-MPU-IIN	6,800円	有	無	有	有	3	NEC版 MIDIボード	ワンダーボックス

その他

NEC

PC-9821n-K08	2,000円	有	無	有	有	3	MIDI, ジョイスティック変換コード	ワンダーボックス

ツクモ

TS-6BE6DP	17,800円	有	無	有	有	3	XVIコンパクト用6M+コプロ	ユニオンコンピューターネットワーク

MELCO

MBN-D	12,800円	有	有	有	有	3	MPEG&オーバーレイボード, Win95対応	ワンダーボックス
JWP2000T	5,800円	無	無	無	無	3	プリンタバッファ 2M	イオシス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友第22ビル ☎03-5256-3801

■パシフィックネット：〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F ☎03-3733-1441

■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307 ☎0462-57-1605

■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655

■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503

■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695

■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554

■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00—PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

サターン用の各種ゲーム周辺機器が使える
パソコン用インターフェース・ボード
「IF-SEGA/ISA」試用記

佐田　宏

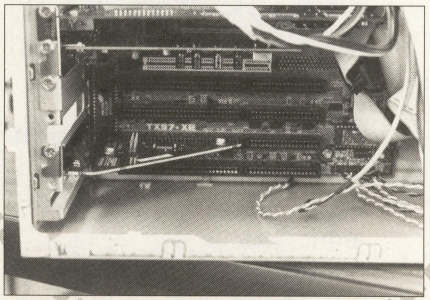
《写真1》ゲームソフトも付いてくる!ボードは三角形とユニーク

アイ・オー・データ機器から，セガ サターンの周辺機器をパソコンで使えるようにするインターフェースボード「IF-SEGA/ISA」(価格4,800円) が発売されています。今回は，これを試してみました。

サターン用の周辺機器は，ゲーム機専用なので，操作性や堅牢性が高く，しかも価格もずいぶん安くなってきたので，魅力ある製品群です。

対応機種は，ISAバス搭載のDOS/Vマシンです。NEC PC-9821シリーズ用の「IF-SEGA/98」(価格6,800円) も4月中旬発売予定になっています。ただし，PC98-NXシリーズには接続できません。対応OSは，Windows95のみです。

《写真2》本格仕様で安価なゲーム周辺機器がパソコンでも使用できるようになる!!



《写真3》スロットに取り付けたようす

《第1表》「IF-SEGA/ISA」で対応が確認されている周辺機器

デジタルデバイス	サターン標準パッド，バーチャスティック，ツインスティック，マルチコントローラ (デジタルモード)，バーチャスティックプロ
アナログデバイス	バーチャスティックプロ
アナログデバイス	ミッションスティック，レーシングコントローラ，マルチコントローラ(アナログモード)
マルチターミナル6，シャトルマウス (マルチターミナルへ接続して利用することも可能です)	

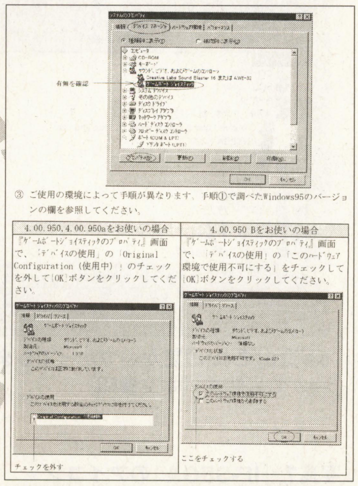
「IF-SEGA/ISA」の特徴

セガ サターンの周辺機器がパソコンで使える

セガ・エンタープライゼス社の「セガ サターン」用として作られた，各種周辺機器 (セガパッド，セガマウス，アナログコントローラ等 (**第1表参照**)) がパソコンに接続できます (**写真1，2**)。ただし，一部の周辺機器はアプリケーション側での対応が必要な場合があるのと，ハード的に周辺機器が対応していないものがあります。

ハード的にいろいろなゲームソフトにも対応している

Windows95標準APIである，Direct Inputに対応しているため，既存のアプリケーション・ゲームの多くはそのまま周辺機器が動作します。



《写真4》マニュアルは図解入りでとても親切だ

付属ソフトウエアも豊富

アーケード・ゲームをプレイしている感覚か，それ以上の処理速度で楽しめるゲームが付いています。タイトルは以下のとおりです。

- **電脳戦機バーチャロン**
- **バーチャファイター2**
- **セガワールドサッカーPC**
- **セガラリー・チャンピオンシップ**
- **ソニック&ナックルズコレクション**
- **バーチャコップ**
- **デイトナUSAエボリューション**
- **パンツァードラグーン**
- **ばくばくアニマル世界飼育係選手権**

インストールしてみた

パソコンに差し込むときに，ボードの形状が三角形になっているため，力を入れて押し込みにくいので，注意が必要です (**写真3**)。

ボードを取り付けてから，ドライバー・ソフトをインストールします。

ソフトのインストールでは，マニュアルがとても親切で，ていねいに書かれているのには感心しました (**写真4**)。

多分ゲームファンはパソコンに詳しくないと考えたのではないかと思います。

ついでに言わせてもらうと，他のボー

ドや周辺機器のマニュアルもこのくらいわかりやすくしてもらうと助かります(**写真5**)。

インストールが終わり，ジョイスティックを差し込んで設定をしてみましたが，ジョイスティックを認識してくれませんでした。

システムのプロパティを見ても特に問題はなさそうでした。しかし，何となくモデムカードが怪しそうな感じがしたので抜いてみたら，ちゃんと動くようになりました。何がコンフリクトしていたのでしょうか？一応，動きましたのでめでたしめでたし（**写真6，7**）。

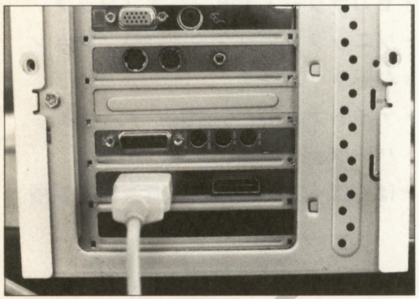
これは便利!!
付属ゲームの操作設定方法

さっそくゲームを楽しもうとしましたが，ゲームごとに設定方法がちがいます。マニュアルにはなかったので，ちょっと手間取りました。

読者の皆さんは，ここからの記事を読んで，スムーズにゲームを楽しんでください。

■電脳戦機バーチャロン

Demo中にファンクション･キーのF7を押す。



《写真5》セガ独特の台形のソケットにケーブルをつなぐ

Input Deviceの画面で，ジョイスティックを選択する。

■バーチャファイター2
（写真8～10）

キャラクター選択時に，ファンクション・キーのF5を押す。

SEGA PADを選択。

■セガワールドサッカーPC
（写真11～12）

Demo中にファンクション･キーのF5を押す。

Devices Settingの画面でJoy Padを選択。

■セガラリー・チャンピオンシップ
（写真13～14）

Demo中にファンクション･キーのF5を押す。

Joy Padを選択。

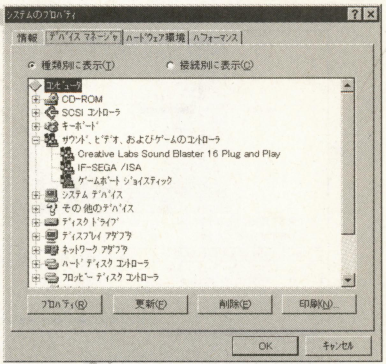
■ソニック&ナックルズコレクション
（写真15）

Demo中にファンクション･キーのF8を押せばジョイスティックが使用可能になります。

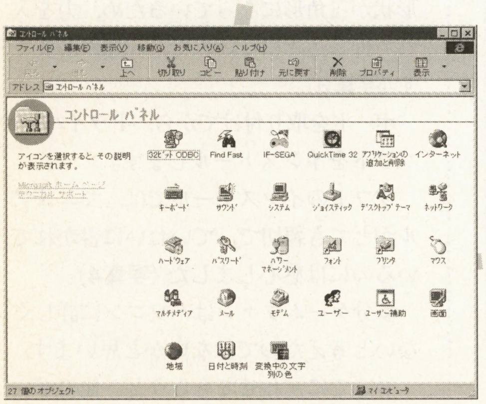
■バーチャコップ

キャラクター選択時に，ファンクション・キーのF5を押す。

KEY ASSIGN画面でCONTOROLをJOYSTICKに変更。

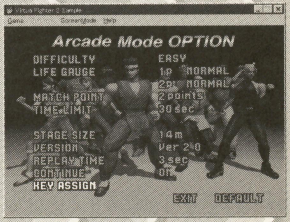


《写真6》あれ!設定がぶつかってしまった…。でも解決（本文参照）



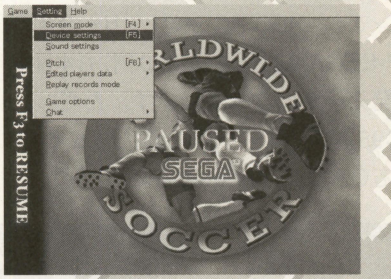
《写真7》「IF-SEGA」のアイコンがコントロールパネル上にできた

《写真8》バーチャファイター2のキャラクター選択画面から…

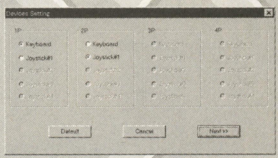


《写真9》Setting画面に移り…

《写真10》キーのボタン配置を設定する

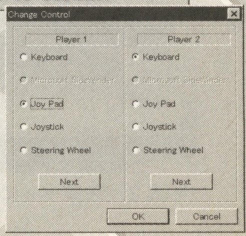


《写真11》サッカーではDevice settingを選び…

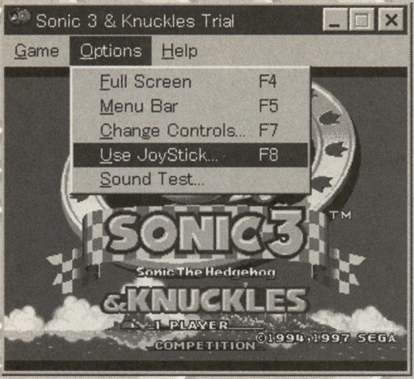


《写真12》Keyboardと Joystick#1を選択

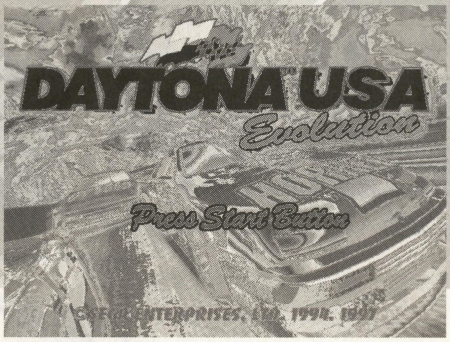
《写真13》セガラリー・チャンピオンシップのデモ中に「F5」キーを押す…



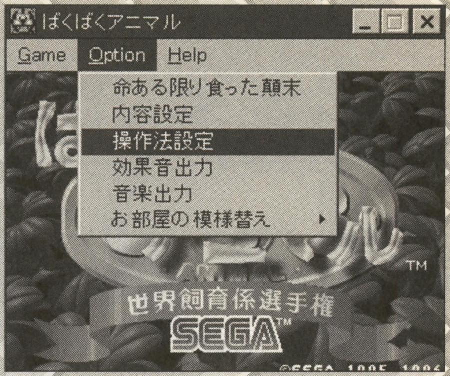
《写真14》Joy Padを選んだ



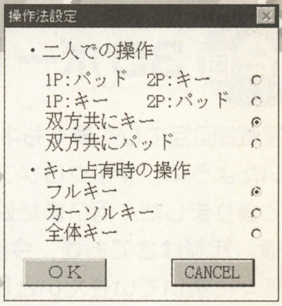
《写真15》ソニック＆ナックルズコレクションでは「F8」キーで設定



《写真16》デイトナUSAエボリューションは設定なしで即プレイ可能



《写真17》ばくばくアニマル世界飼育係選手権では「操作法設定」を選び…



《写真18》この画面で設定する

■デイトナUSAエボリューション（写真16）

何も設定は，ありません。Startボタンを押せばゲームが始まります。

■パンツァードラグーン

キャラクター選択時に，ファンクション・キーのF5を押す。

SEGA Padを選択。

■ばくばくアニマル世界飼育係選手権（写真17，18）

Option設定の中の操作法設定で選択します。

使ってみて気づいた点

Windows95 標準ジョイスティックについて

ボードの取り付けの説明部分を読む限りでは，通常のサウンドボード経由のジョイスティックを使用不可の設定にしてしまうので，サターン用のジョイスティックしか使えないように思ってしまいます。しかしながら，付属のサンプルゲームをインストールすると，DirectX5に入っているジョイスティック・ドライバがインストールされるので使えるようになります（付属しているマニュアルの「困った時には」の章で触れています）。

写真19～21は，細かな設定の画面です。好みに合わせた，マニアックな仕様をたのしむことができます。

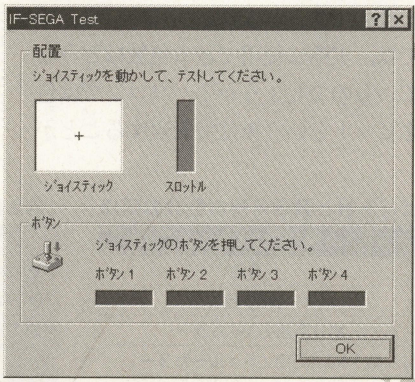
ボードのコネクタについて

ボード上に1Pと2Pのコネクタがどちらなのかの表示がない。でも，表示があったほうが親切だと思います。対策として，小さいシールを貼って出荷すればいいのでは？

いろいろなコントローラを使うとき

パソコンのゲームの場合，ひとりで遊ぶことが多いはずです。ゲームの内容によってはパッドではなく，レーシング・コントローラを使う場合もあります。セガサターンであれば，コネクタが前面にありますので，簡単に交換ができます。しかしながら，パソコンの場合には，後ろにあります。後ろに手を伸ばして手探りで交換する場合がほとんどでしょう。

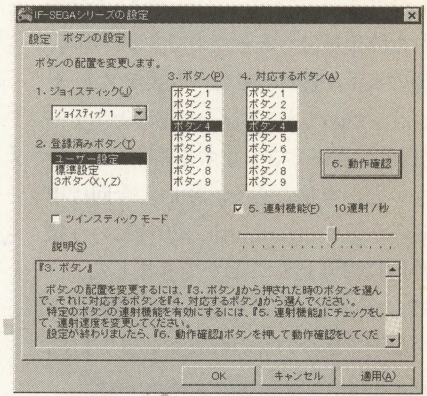
そこで，欲しかった機能としては，1Pと2Pにそれぞれのコントローラを接続しておいてソフトで簡単に一発で交換できるようになっていれば良かったのにと感じました。



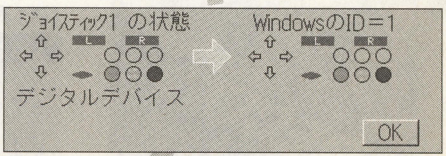
《写真19》動作テストの画面

付属のセガタイトルのゲームについて

今回，各ゲームの操作設定に触れたのは，ゲームによってまちまちで，すぐにコントローラが使えないからでした。できれば今後，セガタイトルのパソコン用ゲームでは設定方法を統一してほしいものです。これはWindows上のアプリケーションの基本的なルールだと感じます。



《写真20》ボタン設定中の画面



《写真21》動作状態を示す画面

連載
ゲーム・プログラマーがホンネで語る!!
ビギナーのための3Dボード購入ガイド

TEXT ●有原　昌顕（有限会社バロック）

第2回 3Dボードの個性

連載2回目にして早くもネタ切れの危機か！？いやいや，本文冒頭に書いたように，マイクロソフト主催のイベントでいろいろとネタを仕入れて参りました。何？まだ公表しちゃダメ？そりゃあないっスよ，お代官様。冗談はさておき，今回は各ボードのあんなことやこんなことを赤裸々（せきらら）に暴いていきたいと思います。

有原昌顕 (Masaki Arihara)
Profile

生まれは東京だが，育ちは奈良の土着民。大阪に移ってからは，ビジネス畑のプログラマーを経て妙な縁でゲーム業界へ。某社にて某ソフト『FSシリーズ』八つくらい作る。その後，バロックなる怪しい会社を作り，このたび『ミッドガルド』なる怪しいゲームを発表した。

Microsoft DirectX Days 1998 Spring開催！

去る2月25日と26日の2日間にわたり，マイクロソフト主催のイベントがありました。国内外のハードウエア・ベンダー30社，ソフトウエア・ベンダー20社が集まり，お互いのハード，ソフトがDirectXの絆（きずな）(?)のもとにちゃんと動作するかどうかをチェックするという互換テスト・セッションです。

じつはこのイベント，DirectX5が発表された昨年夏にもあったのですが，当時，情報の入手が遅れた私は，互換テスト・セッションはおろか，DirectX5のセミナー（定員200名なんて少なすぎる！）にも行けないという体（てい）たらく。幸い，今回は申し込みが早かったせいか，20社という狭い枠内に滑り込むことができました。

残念ながら，ここで得られた情報にはまだ公開できないものも数多くあります。大変申し訳ないのですが，とりあえず，春から夏にかけて，またいろいろと出てきそうだとだけ言っておきます。

最近マイナー・チェンジばかりで息をひそめている某チップ・メーカーとか(ああ，早速バラしちゃった)，Voodoo2も要注意です。今回は，この互換テスト・セッションで確認された表示上の問題などもあわせて，各チップの個性を見ていきたいと思います。

色数の関係

■3Dが描画可能な色数は？

どの3Dチップもウィンドウズ上で普通に使う分には，16色からトゥルーカラーまで幅広く色数を変えることができます。ところが，Direct3Dでハードウエアの能力を駆使するとなると，かなり限られてしまうのです。

では，実際に使用できる色数はどうなっているのでしょうか？パソコンでは色数をビットという単位で表現することが多いのですが，その対応は**第1表**のようになっています。

24ビットと32ビットのちがいですが，単純に32ビットのほうがパソコンにとって計算がしやすいというだけのことです。もちろん，32ビットのほうが24ビットよりもメモリを多く消費してしまいます。それさえ問題にしなければ，32ビットのほうが速度的には有利なようです。

それでは，実際に各3DチップのDirect3Dで使用できる色数を調べてみましょう。

結果はどうでしょうか？**第2表**を見てください。おやおや，8ビットは全滅ですね。4ビットはさすがに論外としても，やはり滑らかなグラデーションを使用する3Dにおいて，8ビット，256色では役不足のようです。

それにしても，16ビット，つまりハイカラー環境でしか能力を発揮できないチップの多いこと。実際に，ベンチマーク・テストなどでは，16ビットの画面モードが使用されている（少なくともDirect3Dを使用する限りは）のも仕方ないことな

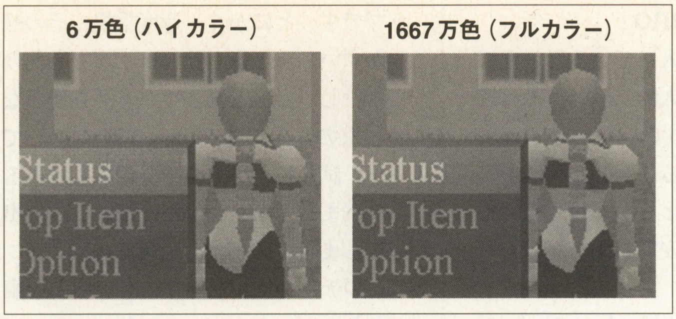
Microsoft DXD DIRECTX Days 1998 SPRING

《第1表》ビット数と表示可能な色数の関係

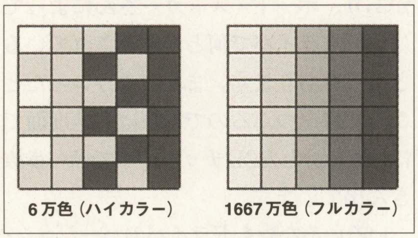
ビット数	表示可能な色の数
4ビット	16色
8ビット	256色
16ビット	約6万色（ハイカラー）
24ビット	約1667万色（トゥルーカラー）
32ビット	約1667万色（トゥルーカラー）

《第2表》各3DチップのDirect3Dで使用できる色数

	8	16	24	32
3dlabs Permedia2		○	○	○
3Dfx Voodoo/RUSH		◎		
ATI 3D RAGE PRO		○		○
nVidia RIVA128		○		
Number Nine T2R		○		○



◀《写真1》ATI 3D RAGE PRO での色数によるちがい。モノクロではわかりづらいが，左のハイカラーの写真では画面のドットが目立っている



《第1図》グラデーションの表示方法

のでしょう。

第2表でVoodooのところが二重丸になっている理由は後述します。

■色数のちがいとゲームの関係

それではつぎに，画面の色数のちがいが，実際のゲームにどのような影響を与えるのでしょうか？『ミッドガルド』の画面写真で比較してみましょう。

写真1を見てください。どちらも同じ3Dチップ（ATI 3D RAGE PRO）を使用したものですが，右のトゥルーカラーのものは非常に滑らかに表示されています。対して左のハイカラーのものは妙にザラザラしています。これは，ハイカラーでは色が足りないので，3Dチップが明るい点と暗い点を交互に配置してグラデーションを作っているからなのです（**第1図**）。この手法はディザリングと呼ばれます。

そして，大半の3Dチップの場合，ハイカラー環境ではみんなこのようにザラザラになってしまいます。そう，光の輝きまでもです。

ちなみに，先ほど『大半の3Dチップ…』と書いたのは，唯一の例外があるからです。Voodoo系の3Dチップはハイカラー環境でしか使えませんが，そのグラデーションは非常に滑らかです。**第2表**で二重丸を付けた理由はそういうわけなのです。

というわけで，

美しい画面でゲームがしたいなら，トゥルーカラーをサポートした3Dボード！

ということになるのでしょうか。とにかく，見た目重視の人向きです。

実際のところ，トゥルーカラーで3D表示が可能なものは，どれも表示の美しさでは定評のあるチップです。色数による速度の変化に関しては，かなり多くのデータを集めなければなりませんのでここでは割愛します。ATIの3D RAGE PROなどはあまり影響を受けないようですが，ベンチマークなどを見ると，わずかながらハイカラーのほうが速いようです。

フィルタリングは十人十色

つぎはバイリニア・フィルタリング（以下フィルタリング）という機能について見てみましょう。現在出荷されている3Dチップの大半でサポートされている機能ですが，どのような機能なのでしょうか？**写真2**を見てください。

左の“フィルタリングなし”のほうは，地面や木々に貼られている絵（テクスチャといいます）の一つ一つの点がくっきりしています。対して右の“フィルタリングあり”では，ぼかしのような効果がかかってスムーズな印象を与えます。

3Dに強いと言われているゲーム専用機のプレイステーションでも，この機能はありません。この機能のおかげで，多少粗いテクスチャを使ってもごまかすことができるので，メモリを節約できるという利点があります。それでなくとも，遠くにあったものが近づくにつれてどんどん粗く表示されてしまうのは見ていて気持ちのいいものではありません。

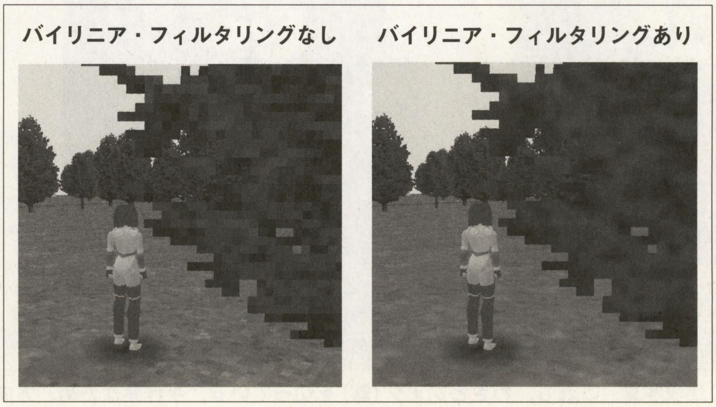
さて，ちょっと機能そのものの比較からは離れてしまうのですが，じつはこの機能，チップごとに個性が強く表れます。正確には，カラーキー（透明色指定）という機能と組み合わせるのです。

3D RAGE PROを使った**写真2**では，木々の縁の部分だけはクッキリと表示されていますが，これが他のチップになると少々変わってきます（**写真3参照**）。どれが良い悪いというものではなく，単に好みの問題です。とはいうものの，これだけ個性が出る機能も他にはないので，なかなかおもしろいものです。

アルファグーローで美しい影を！

写真3でもう一つ見比べてもらいたいのが，キャラクターの足下にある影です。中央から外に向かって滑らかにグラデーションがかかっているものと，そうでないものがはっきりと区別できると思います。これは，そのチップがアルファグーローに対応しているかいないかで決まります。対応していないと，グラデーションのない，ペタンとした影になってしまうのです。

このアルファグーローですが，意外なことに今回紹介した3Dチップのじつに半数以上が対応できていません。対応できている3D RAGE PROとVoodooについては，他誌の評価記事でも表示機能が充実していると書かれているのを筆者も



◀《写真2》バイリニア・フィルタリングあり，なしのちがい。ATI 3D RAGE PROのハイカラー環境で実行。見やすくするため，わざとフォグ（霧）を切っている（モノクロでは見づらいかも）。

見たことがあります。

まあ，これだけで決めつけるわけにはいかないものの，一つの指針にはなっていると思います。なにせ，アルファグローがないと，剣を振ったときの軌跡や魔法の光も平坦になってしまいます。これは，グラデーションを色だけで行なうのか，色とアルファ（合成値。ここでは透明度と解釈してください）の二つを組み合わせて行なうかで明らかに表現度が変わってきてしまうからなのです。

各3Dチップの個性を見る

しかし，こうやって実際に各3Dチップの画像を並べてみると，じつに個性豊かなことに改めて気づきます。本来私がプログラマーのせいかもしれませんが，何となくチップを作った人の設計思想が見えてくるようで非常に興味深いです。では，ここまでの情報を総合したうえで，もう一度各チップの個性や向き不向きを見てみましょう。

■ATI 3D RAGE PRO

私の開発マシンに入っているということもありますが，個人的には一番のお気に入りです。何といってもDirect3Dの表示機能が充実していることと，画像が美しいということでしょうか。速度的にも十分に速く，非常に安定したチップといえます。

初期のドライバはひどいものでしたが，国内で販売されているXpert@Play，Xpert@Workなどの，同チップを採用しているボードには最新ドライバが添付されているということなので，心配することはありません。苦手分野も私が知る限りではこれといったものは見あたらないので，特定の機能を求めていない人にお奨めできるかもしれません。

メモリを8MB搭載しているものもありますので，高解像度を求める人にも問題はありません。

■nVidia RIVA128

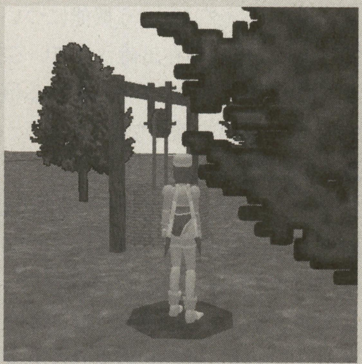
設計思想がじつにはっきりしているチップです。とにかく，速度重視。そのせいかずいぶんと癖の強いチップでもあります。じつは，**写真3**でフォグを使わなかったのはこの癖の一つが理由でして‥‥。試しに，フォグを有効にしてみると‥‥まあ，木々の縁だけが黒く浮き出してしまっています（**写真4**）。

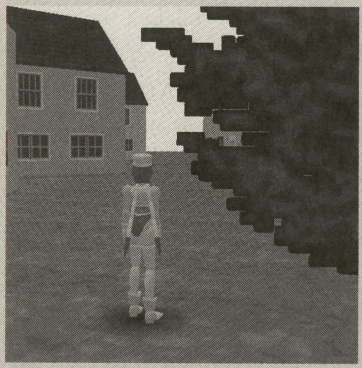
このチップですが，他にもいろんな癖があり，ボード・メーカーさんによっては自社ドライバで何とか改善されているところもあります。まあ，こういったところに目をつぶるのであれば，速度面では今回紹介した3Dチップの中では一歩抜きん出ています。

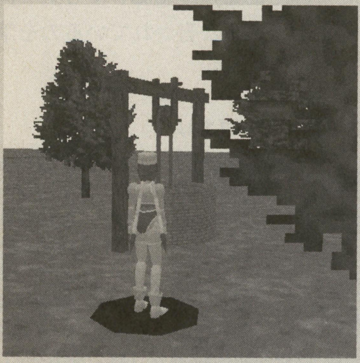
いろいろな癖もドライバのバージョン・アップで改善されるのはまちがいないでしょうし，ゲームで遊ぶにはおすすめのチップと言えます。反面，トゥルーカラーでの画面処理速度には少々難があるようです。

また，搭載メモリも4MBまでなので高解像度で使いたい人にはおすすめできません。24ビットモードがないのも辛いで

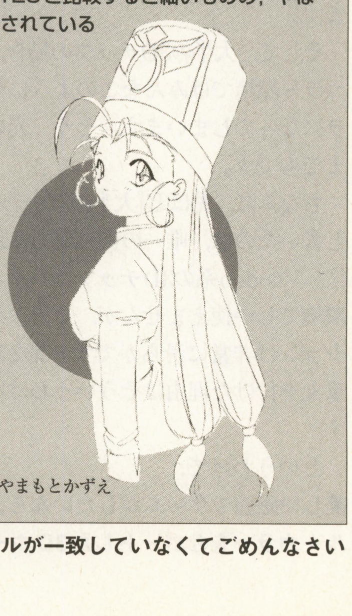
ATI 3D RAGE PRO
木の縁がクッキリとしているのが特徴。キャラクターの影はきれいに出ている


nVidia RIVA128
縁はかなり太くなっている。キャラクターの影がなめらかにならないのが残念


3Dfx Voodoo/Voodoo RUSH
左のRIVA128と比較すると細いものの，やはり縁取りがされている


NumberNine Ticket to Ride
縁はくっきり。ハイカラー環境は苦手らしく，半透明すら効かなくて影が真っ黒‥（涙）

3Dlabs Permedia2
縁取りやフィリタリングが細かく，丁寧な感じを受けるのは，さすがに設計畑出身？


イラスト：やまもとかずえ

▲《写真3》各ボードの比較写真。これも，わざとフォグ（霧）を切っている。手作業なため，方向やアングルが一致していなくてごめんなさい

はみ出しコラム

Voodoo2搭載ボード国内一番乗りはクリエイティブメディア！　4月3日にはダイアモンドから!!

先月号でMonster3D2を取り上げたばかりだったのに‥‥参りましたね。クリエイティブメディアからいきなり12MBですよ。DirectX Daysでもテストさせていただいたんですが，非常に高速でした。そして，4月3日にはダイアモンド・マルチメディア・システムズから「Monster3D II」（8MB　39,800円）が発売されました。夏頃にはカノープスからも発売が予定されているなど，Voodoo2の今後の動きが楽しみです。

3D Blaster Voodoo2（12MB 44,800円）クリエイティブメディアより発売中

▲《写真4》フォグを有効にしてみた。木々の縁にだけフォグがかかっていないのがわかるかな？

す。nVidiaでは，現在8MB対応版を開発中との情報も入ってきています。

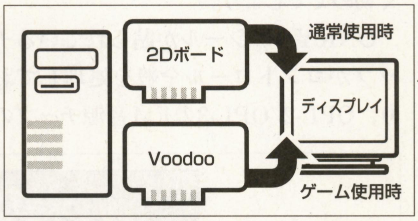
■3Dfx Voodoo/Voodoo RUSH

海外では3D標準規格とまで言われるほど一般的になったチップです。Voodooに関しては，3D専用なので別途2Dボードが必要，3D使用時はフルスクリーンのみなどといった制約もありますが，表示機能，描画速度には定評があり，またこのチップ専用のゲームが非常に多いのも大きな魅力です。

現在は後継のVoodoo2が話題になっていますが，この号が発売される頃にはすでに数社から発売され，多くの人がゲームを楽しんでいることと思います。反面，ゲーム以外にはまったく使えないと考えてもいいでしょう。

Voodoo RUSHは一応2D機能も持っていますが，速度的には特に優れているわけではありません。とにかく，ゲームを楽しみたい人には，RIVA128と並んでおすすめといえます。Voodooを使用するときの注意点ですが，2Dボードの画質が高くても，Voodoo搭載ボードを通してディスプレイにつなぐと，著しく画質が低下する可能性があります。

画質を気にする人は，多少面倒ですが普段は2Dボードとディスプレイを直接つなぎ，Voodooでゲームを楽しむときだけ，Voodoo側にケーブルをつなぎ替えるようにする（**第2図参照**）ほうがいいかもしれません。



《第2図》Voodoo の場合の接続例

■NumberNine Ticket to Ride

これは，明らかに2D寄りのチップと言えるでしょうか。3D機能だけ見ると，今回紹介したチップの中では残念ながら一番見劣りしてしまいます。逆に2Dの機能ではトップに立ちます。国内では同社からRevolution3Dとして発売されています。8MB搭載タイプもありますので，高解像度，トゥルーカラーにも耐えられます。2Dのグラフィック処理をメインにしたいが，3Dも楽しみたいという人には最適でしょう。

写真3では半透明の処理ができていませんでしたが，トゥルーカラーにするとちゃんと表示されたことを追記しておきます。

■3Dlabs Permedia2

2D，3Dともに高速です。表示もいいです。何だか身も蓋もないですね。いえいえ，前号でも述べましたが，このチップはゲームでも十分使えます。ただしその真価はOpenGLを使用するときに発揮されます。

Direct3Dとちがい，古くからデザイン分野で幅広く使われてきたこの規格は，今でも大多数のレンダリング・ソフトで採用されています。

他のチップも一応はOpenGL対応と明記されていますが，どうも世間でこの話題が出るとPermedia2しかないと言われる傾向が強いようです。それは，やはりこの分野で古くからPermediaシリーズで実績を積み重ねてきたという安心感があるからなのでしょう。まして，この場合は仕事で使うケースがほとんどだったでしょうから，なおさらです。Windows 95上でも非常に高速にOpenGLを走らせることができます。

そろそろ買いに行こう

次号からは実際に3Dボードを使用する段階に移っていきたいと思います。あなたが購入すべき3Dボードは見つかりましたか？見つかったら，早速買いにいきましょう。そして，まずはボードに添付されているゲームの体験版などでその圧倒的なパワーを堪能しましょう。ついでにゲーム売場で『ミッドガルド』も買ってくれたりするとなおハッピーです（少なくとも筆者が）。

次回は，3Dボードのパフォーマンスをさらに上げる方法，その中でも，最も重要なドライバについて解説していきたいと思います。それでは，また来月。

3Dボードを試してみたい人に！
Windows95用『A5 PERFECT SET』
を5名にプレゼント！

アートディンクのシミュレーション・ゲーム『A5』とNECホームエレクトロニクスの3Dボード『PC 3DEngine』がセットになった特別限定版（24,800円）です。

■住所・氏名・年齢・職業（学生の場合は学年）・持っている機種を記入し，〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「A5 PERFECT SET」プレゼント⑤係までご応募ください。
■締め切り：5月7日必着

音の専門メーカーがこだわりのサウンドボードを発売
ONKYOの「WAVIO Sound Engine」を使ってみた

佐田　宏

高級音響機器のメーカーONKYOから，サウンドエンジンと呼ばれる新方式のサウンドボード「WAVIO Sound Engine」（ウェイビオ・サウンドエンジン）が発売されました。

今までのMIDI音源とは違う新しいコンセプトのサウンドボードが，ONKYOのオーディオに関するノウハウの蓄積と，最新のテクノロジーを融合させた傑作として生まれました。

ニューコンセプト・オーディオボードはつぎの2モデルです。

WAVIO Sound Engine Pro SE-70
標準価格24,800円（税別）
WAVIO Sound Engine　SE-50
標準価格14,800円（税別）

ボードをじっくりと眺めると性能の違いがわかる

ボードを見るとちょっと大きめの丸い部品が目立ちます（写真1，2）。これは，高音質オーディオ・パーツとしてのコンデンサで，音質を重視している理由から容量の大きいものを採用していると思われます（普通は小さい部品しか使われていない事が多いようです）。回路設計技術の投入によって音源チップの削減を可能にし，従来のサウンドボードをはるかに超える高音質と機能を低コストで実現しています。

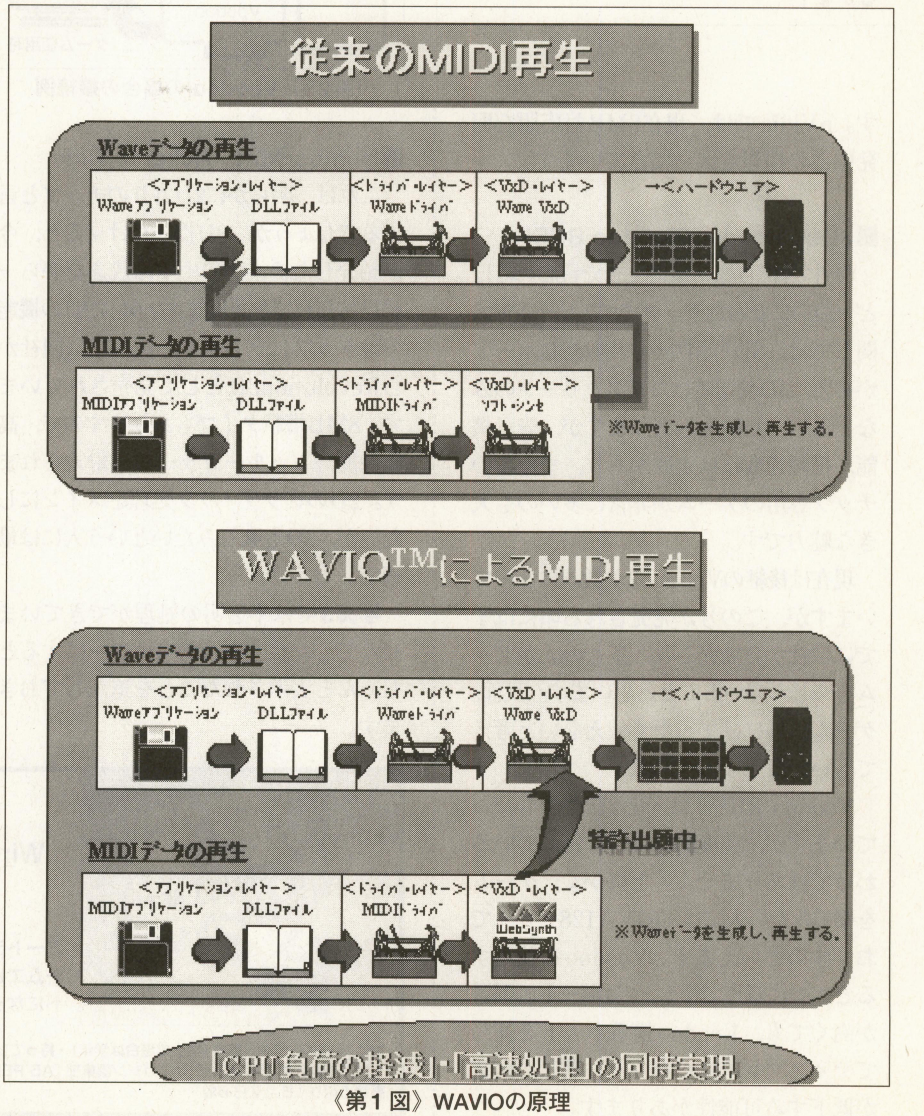
YAMAHAのYM3433BFと書かれているチップが，8倍オーバーサンプリング・デジタル・フィルタです。BB（バーブラウン）のPCM69AUと書かれているのが18ビットD/A（デジタル信号をアナログ信号にする）コンバータです。

このような本格的なD/Aコンバータを採用しているオーディオ・ボードは恐らく初めてでしょう。

ONKYOのシールが貼られているチップがコントロール全般を処理しており，OPL-2/OPL-3のFM音源チップの機能を備えています。

ボードのスペックと付属品

第1表を参照してください。SE-70とSE-50の大きな相違点は，S/N（信号と



《第1図》WAVIOの原理

雑音の比。大きいほどよい）のわずかな差と，デジタル出力がないこと，付属品が少ないことです。

本機の特徴

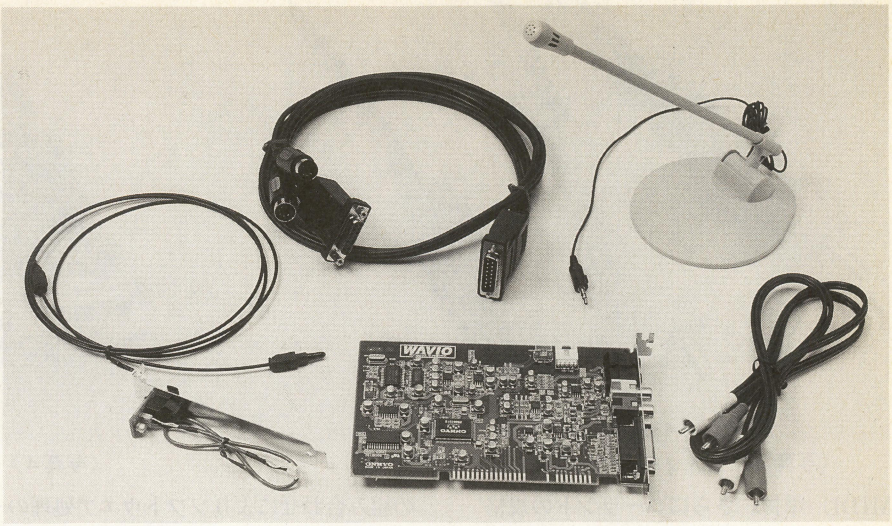
■ハード音源モジュールを超えるパフォーマンス

このボードは，音源処理のハードウエア機能をすべてソフトウエアに置き換えて処理する新方式音源の「WebSynth」と，高性能D/Aコンバータ搭載の「サウンドボード」の組み合わせによるMIDI音源としての機能を発揮します。

従来のソフトウエア・シンセと比較して約半分のＣＰＵ負荷率しかなく，これまでのソフトウエア・シンセと比べると，CPUにかかる負荷が大幅に低減しています。これによりすべての波形合成を高速に処理でき，CDクオリティの高品位な音質を実現しています。

■世界初のMIDI INリアルタイム演奏

従来，ソフトウエア・シンセでは，不可能とされていたMIDI INリアルタイム演奏を，ハード音源モジュールと同等のレスポンスで初めて実現させ，可能としました。



《写真１》WAVIO Sound Engine Pro SE-70についてくる各パーツ

■音楽の表現力が違うリアル・サウンド

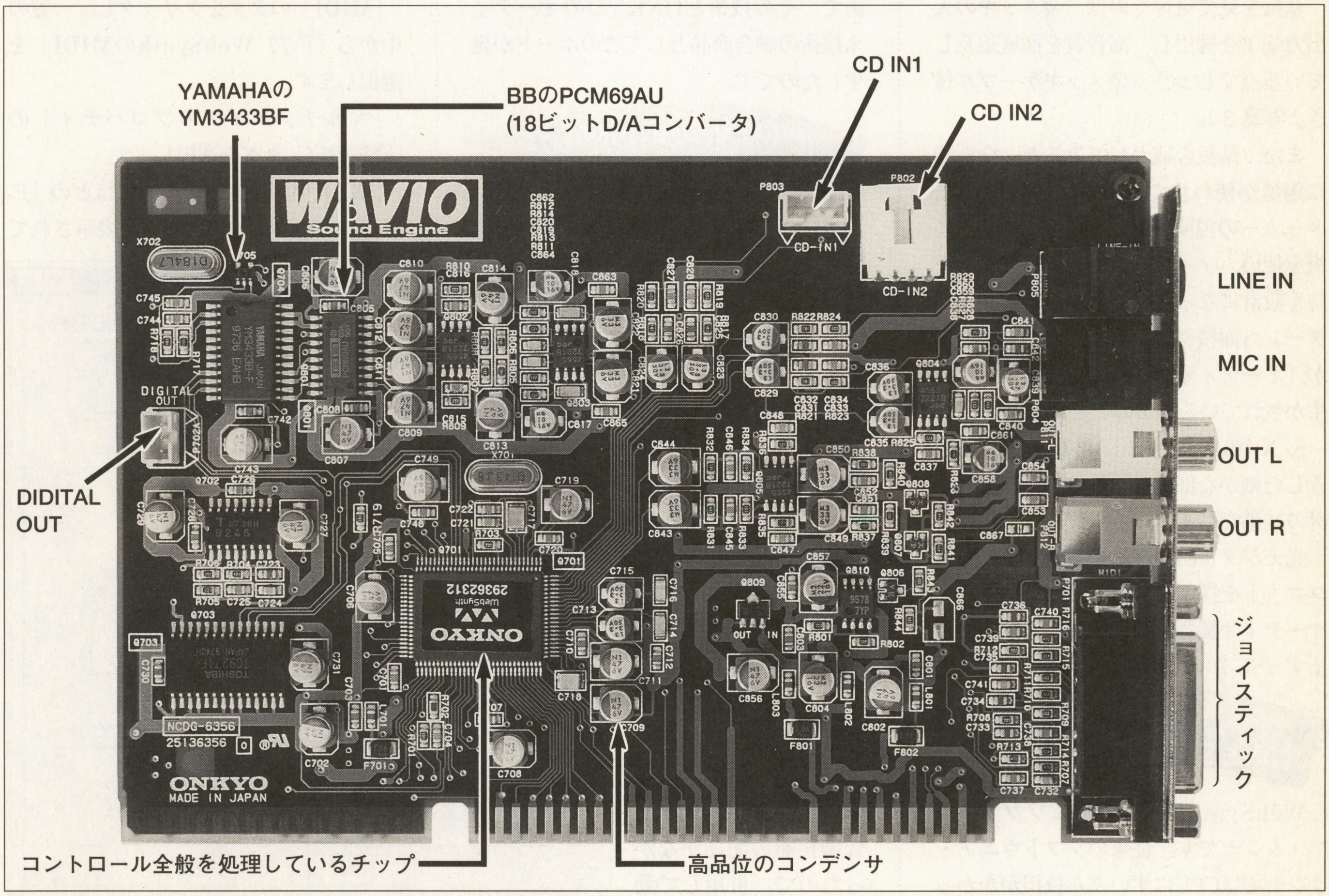
ピアノサウンドは，コンサート・グランドピアノから１音１音リアル，かつハイクオリティなレコーディングを実施し，ナチュラルで繊細なサウンドを再現しています。

■高品位エフェクト

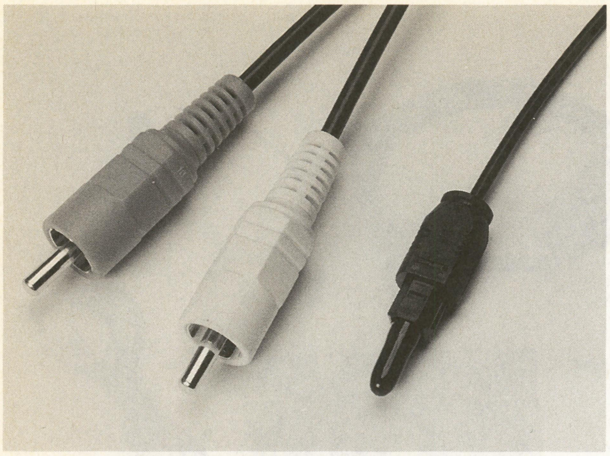
ReverbType1～6，ChorusType1～6の豊富なバリエーションを備えてエフェクトに対応させています。

■MIDI標準規格対応

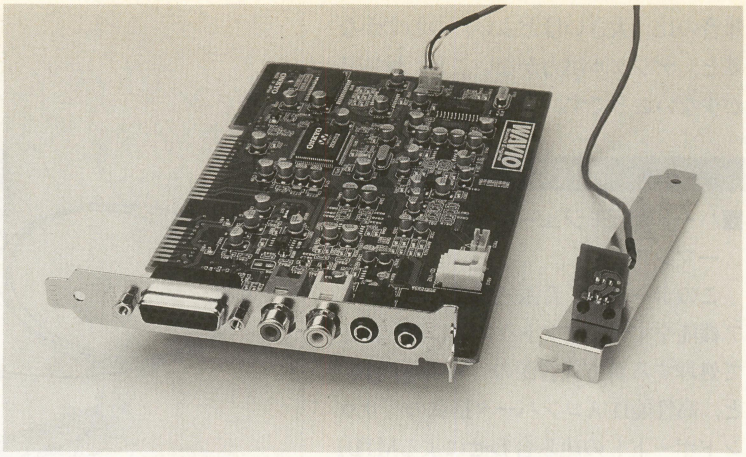
音色は，世界標準のGM（General



《写真２》ていねいに作られている基板



《写真３》金メッキのケーブルと光ケーブル（右）



《写真４》光出力ユニットを接続した基板

MIDI）準拠。さらにローランドの規格であるGSに対応しているため，多くのMIDIデータが活用できます。また，多彩な音色を表現するコントロールチェンジやRPN/NRPN，エクスクルーシブ情報などの受信を可能としています。音色の追加もできる設計になっており，MIDI規格のDLS（Download Sampling）が可能となります（今後対応予定)。

■高音質を徹底追及したハードスペック

基板を見て気付くのは，金メッキの入出力端子を採用し，高音質を徹底追及している点でしょう（金メッキケーブル付き。写真３)。

また，基板を透かしてみると，全面的に銅箔が使われているのがわかります。メーカーの説明では，４層のプリント基板を使い，ノイズ対策や，信号の干渉を防ぐ設計になっているとのことです。パターンも面積や幅が広いものがありますが「オーディオで培ってきたノウハウが生かされている」とのことです。

S/Nが92dB，88dBというのは，こうした細かな部分もおろそかにしない設計の結果でしょう。

光デジタル出力端子を装備した光出力ユニットを採用し(写真４)，デジタル・オーディオ機器（MD等）と接続ができます（SE-70のみ)。

WebSynth（ウェブシンセ）とは？

WebSynthは，基本的にソフトウエア・シンセです。従来のソフトウエア・シンセではCPUにずいぶん負担がかかっていましたが，今回のサウンドボードとの組み合わせによりソフトウエア処理の一部を省き，CPUの負担を大幅に削減させています（第１図を参照)。従来のソフトウエア・シンセの約50％のため，すべての波形合成処理を16bit/44.1kHzの高速処理をしており，CDクオリティの高品位な音質を実現しています。

音色数は，674音色。波形データはメインメモリ上に2.7Mbyteの常駐量です。WebSynthTM自体は株式会社フェイス（本社：京都）という会社が開発した技術で，その技術とONKYOのオーディオ技術の融合商品としてこのボードが誕生したのです。

ボードの取付けとドライバーのインストール

空いているISAバス拡張スロットに取付けました。取付け自体は，別に難しいものでなく差込んで，電源を入れました。さあ，起動するかと思いきや，エラーでメッセージが表示されて止まってしまいました。

よく見ると，そのまま取付けてあった，SoundBlaster16PnPとぶつかってしまったのでした。取外さなかった理由は，パッケージの仕様を見ても，今回のボードは特にFM音源搭載の記述がなかったので，併用して動くかもしれないと思ったからです。

SoundBlaster16 PnPを取外して，改めて電源を入れました。順調に認識され，ドライバー・ソフトも無事インストールできました。

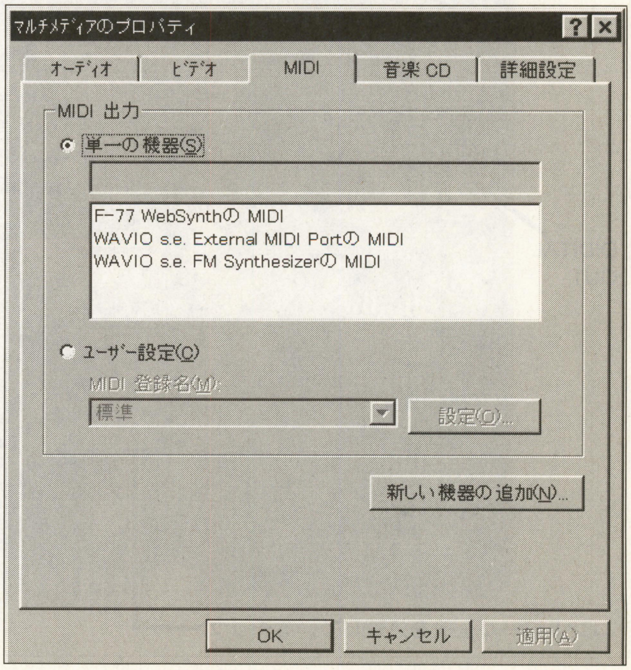
WebSynthインストールの確認と設定

コントロールパネルのマルチメディアをクリックして「マルチメディア」のプロパティを開きます。

「MIDI」のタグをクリックし，一覧の中から「F-77 WebSynthのMIDI」を選択します。

「マルチメディアのプロパティ」の「詳細設定」タグを選択します。

「MIDIデバイス」の下に先ほどの「F-77 WebSynthのMIDI」が表示されて



《写真５》インストールの画面

いますので，これを選択し，「プロパティ」をクリックします。

「情報」タグの「設定」をクリックします。

「WebSynth Setup」画面が開きますので，ここで詳細を設定します。CPUパワーに応じて「Prisets」の設定をいろいろ試してみるのが手っ取り早いと思います。

付属ソフト WAVIOプレイヤー

MIDIデータ・ファイルや音楽CDの演奏を簡単に楽しめるソフトウエアが付属していますので，インストールしてみましょう。見ての通りリアルなパネルデザインと操作性を両立させたものです。

使ってみて（感想）

筆者が今回使用したパソコンの性能がPentium150MHzのマシンでした。今まで使ったことのあるソフトウエア・シンセがローランドのVSC-55でしたので，そのイメージで使ってみたので「重い！」と感じたのが最初の印象でした。しかし，このボードは，恐らくローランドのソフトウエア・シンセVSC-88MやYAMAHAのS-YXG50Cを意識して比較しているのだと思います。

パッケージにはそんなにパソコンの性能を要求するような書き方をしていませんが，マニュアルにはMMX/Pentium 166MHz以上を推奨しています。やはり，MMX/Pentium200MHz以上のマシンで使ってみたいですね。

CPUのアップグレードやDOS/Vマシンの組立てを考えている方には，是非このボードを予算の中に入れましょう。今回は，設定を「Prisets」の中の「Lite Mode」で使ってみましたが，通常のMIDIデータを再生するには何の遜色もなく素晴らしい音がスピーカーから再生されました。なるほど，ソフトウエア・シンセと音源ボードのそれぞれの優れた性質を組み合わせた素晴らしいコンセプトを持ったボードです。

外部MIDI機器と接続するためのケーブルをちゃんと標準装備しているのは感心しました。

音楽CDの曲をこのボードを経由してデジタル・データに変換し，MDに録音する使い道もあります。

音色の追加もソフトウエアで可能となっていますので，楽しみです。現在は，まだ用意されていませんが，インターネットのホームページでドライバーソフトのアップデートで対応する予定のようです。

今回は，MIDI INリアルタイム演奏と光デジタル出力と「WebLab Lite」を試してませんが，機会がありましたら，詳しくレポートいたします。

《第1表》WAVIO Sound Engine　主要定格

名称		WAVIO Sound Engine Pro SE-70	WAVIO Sound Engine SE-50
型番		SE-70	SE-50
音源部	音源チップ	ソフトウエア（WebSynth）	ソフトウエア（WebSynth）
	発音方式	PCM	PCM
	パート数	16 トラック	16 トラック
	最大発音数	32 ～ 128（256）音	32 ～ 128（256）音
	再生サンプリングレイト	22.05/44.1kHz 切替	22.05/44.1kHz 切替
	WAVE サンプリングレイト	44.1kHz 相当	44.1kHz 相当
	音色数	674	674
オーディオ部	S/N	92dB	88dB
	周波数特性	15Hz ～ 20kHz（LINE OUT, ＋0/－1dB）	15Hz ～ 20kHz（LINE OUT, ＋0/－1dB）
	D/A コンバーター	ハイファイオーディオ用単品 18bit D/A コンバーター	デルタシグマ方式16bit D/A コンバータ
	3D オーディオ	○	○
	デジタルアウト	◎（オプティカル）	―
	ライン出力	ピンジャック（金メッキ）	ピンジャック（金メッキ）
その他	対応 MIDI メッセージ	GM/GS 対応	GM/GS 対応
	MIDI IN（リアルタイム演奏）	可	可
	MIDI IN 速度	5-10msec 以下	5-10msec 以下
	DIRECT SOUND 対応	可	可
	Wave 追加	DLS 対応予定（MIDI 規格）	
	DLS 対応予定（MIDI 規格）		
動作環境	OS	Windows95	Windows95
	対応バス	ISA バス	ISA バス
	CPU	Pentium90 以上（MMX/P166 以上推奨）	Pentium90 以上（MMX/P166 以上推奨）
	RAM	16MB（32MB 以上推奨）	16MB（32MB 以上推奨）
入出力端子		LINE IN（STEREO mini），MIC IN（MONO mini） LINE OUT（STEREO RCA）以上金メッキ仕様 MIDI/JOYSTICK（port） OPTICAL DIGITAL OUT　各1	LINE IN（STEREO mini），MIC IN（MONO LINE OUT（STEREO RCA）以上金メッキ仕様 MIDI/JOYSTICK（port）各1
付属品		光出力ユニット，金メッキ RCA オーディオケーブル ハンズフリーマイクロフォン MIDI ケーブル，光ケーブル WaveLab LITE	金メッキ RCA オーディオケーブル

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

PERFECT MIDI CHANNEL from BASIC magazine

CHANNEL.8
レコポンでMIDIデータの作成にチャレンジ！

TEXT BY
源　康史

「パソコンを何に利用していますか？」といった質問をされたことはありませんか？　たいていはインターネット，ワープロ，ゲームが中心で，CGや音楽の制作といった答えはあまり多くないようです。Windows95では，標準で簡単なドローツールが付属していますが，作曲ソフトはありません。ちょっと残念ですね。

今回は，先月紹介したカモン・ミュージックのシーケンス・ソフト『レコンポーザ for Windows95 Release3』(以下レコポンと表記)の，主な構成と機能を紹介していきます。レコポンを使って，音楽データ作りにチャレンジしてみましょう。

レコポンの画面構成

Windows95版レコポンは，シンプルな画面構成だったDOS版と異なり，いきなり複数のウインドウが表示されます。DOS版では，これらのウインドウはファンクション・キーで切り替えて表示していました。それが，画面の切り替えなしに作業できるようになったのですから，大変便利になりましたね（**写真1**）。

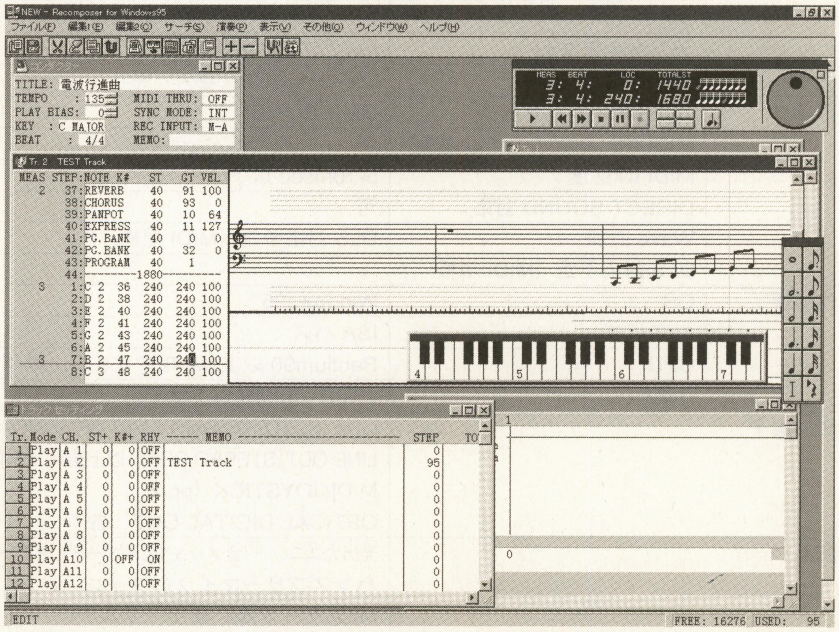
DOS版からの移行に迷ってる人で一番不安なのは，操作性だと思います。おそらくは，マウス操作でこまかい作業ができるかどうか心配しているのでしょう。でも大丈夫。レコポンでは，DOS版と同様キーボードで作業を進めることもできるので，問題ありません。

使用シーケンス・ソフト
レコンポーザ for Windows95
発売元
カモンミュージック株式会社
価格
48,000円
問い合わせ先
☎03-3258-1934
ホームページ
http://www.comeon.co.jp/

じつは，はじめてレコポンに触れる人も，マウスよりキーボードで作業したほうが，手順がわかって楽だったりします。

また，処理速度も前バージョンにくらべかなり改善されており，Windows95が快適に動作する環境であれば，レコポンでの作業も，とくにストレスを感じることはないでしょう。

▲カモンミュージックの『レコンポーザfor Windows95』は現在Release3が発売中



《写真1》ウインドウが多いので，作業に必要なウインドウ以外は最小化してジャマにならないようにしておこう

各ウインドウの機能をチェック！

今回は，データ打ち込み前の基本設定をする二つのウインドウである，コンダクター・ウインドウとトラック・セッティング・ウインドウを紹介します。

実際にデータを入力するトラック・ウインドウの説明ですが，スペースがなくなってしまいましたので，次回打ち込み例とあわせて，くわしく紹介していくことにしましょう。次回をお楽しみに！

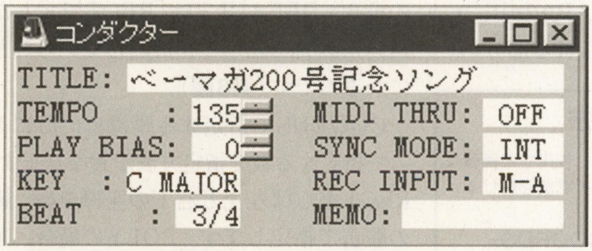
●コンダクター・ウインドウ

曲の基本的な部分を設定するためのウインドウです。データを打ち込むときは，最初にTITLE（曲名）の入力からはじめます。これは，オリジナル曲などを作曲するときも同様です。そして，TEMPO（速さ），KEY（曲調），BEAT（拍子）など，曲全体にかかわる設定やMIDIの入出力に関する設定をしていきます。

TEMPOとは，楽譜の最初によく見られる「♩=100」といった表記のことで，1分間に四分音符がいくつあるかという意味です。この数値が多ければ多いほど，速いテンポの曲になります。

PLAY BIASというのは，基本的には0に設定されており，プラス1と設定すると，全部のパートが半音上がります。あまり使うことのない設定ですが，覚えておくと何かの役に立つかもしれません。

KEYは，**写真2**では「C MAJOR」（ハ長調）と表示されている部分を指します。通常打ち込む際は，とくに変更する必要はありません。オリジナル曲を作曲する際に，重要になってきます（**写真2**）。



《写真2》BEATは楽譜の最初にある拍子を入力しよう。作曲するときに便利だ

4/9(木)発売！
シーケンサをくわしく知りたい人にはこの雑誌
コンピュータ・ミュージック・マガジン
5月情報号
定価1,543円＋消費税

●トラック・セッティング・ウインドウ

レコポンでは，36トラック（パート）まで打ち込むことができます。ここは，各トラックを編集したり，各種設定を変更するためのウインドウです。設定項目は非常に多いので，一度に覚えるのではなく，必要に応じて覚えていくようにしましょう。

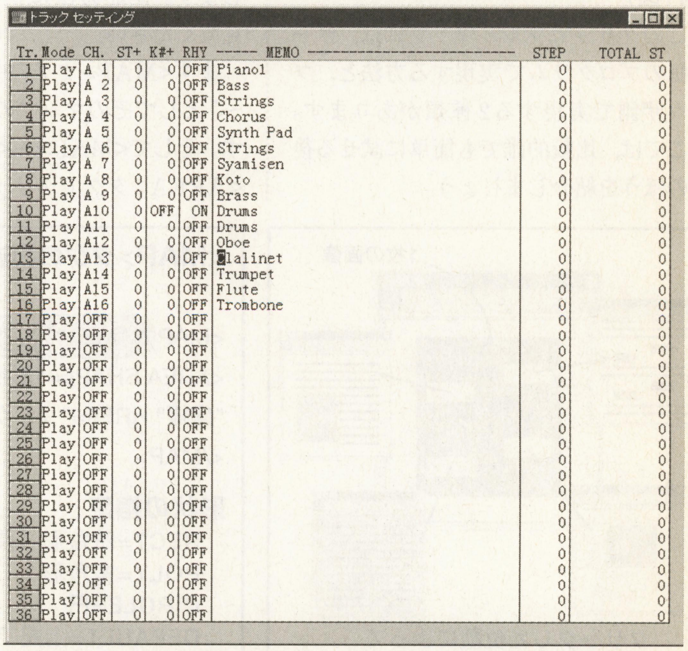
CH.では，MIDI音源で演奏させる際，どのチャンネルで演奏させるか指定します。異なるトラックで同じチャンネルを指定すると和音として発音されますが，それぞれのトラックで指定した音色（楽器）が同じでなければいけません。

ST+は音長を調節するための項目です。通常変更することはありませんが，意識的に音長をずらしたいときなどに利用します。

K#+は，音程をずらすことができます。音程を12ずらすと，ちょうど1オクターブ音程が変わることになるので，曲をアレンジしたいときなどに便利です。

RHYでは，通常トラック10でのみ打ち込むことのできるリズム・トラックを，他のトラックにも割り当てたいときに使います。リズム・トラックを楽器別（ドラムとハイハットなど）に打ち込みたいときに便利ですね。ただしこの場合は，1種類のドラムセットしか使うことができません。

MEMOでは，指定した音色名などを書いておくと，トラック・ウインドウの最初に表示されますので，打ち込みの際に混乱することがなくなります。必ず設定するようにしましょう（**写真3**）。


トラック セッティング

Tr.	Mode	CH.	ST+	K#+	RHY	----- MEMO -----	STEP	TOTAL ST
1	Play	A 1	0	0	OFF	Pianol	0	0
2	Play	A 2	0	0	OFF	Bass	0	0
3	Play	A 3	0	0	OFF	Strings	0	0
4	Play	A 4	0	0	OFF	Chorus	0	0
5	Play	A 5	0	0	OFF	Synth Pad	0	0
6	Play	A 6	0	0	OFF	Strings	0	0
7	Play	A 7	0	0	OFF	Syamisen	0	0
8	Play	A 8	0	0	OFF	Koto	0	0
9	Play	A 9	0	0	OFF	Brass	0	0
10	Play	A10	0	OFF	ON	Drums	0	0
11	Play	A11	0	0	OFF	Drums	0	0
12	Play	A12	0	0	OFF	Oboe	0	0
13	Play	A13	0	0	OFF	Clalinet	0	0
14	Play	A14	0	0	OFF	Trumpet	0	0
15	Play	A15	0	0	OFF	Flute	0	0
16	Play	A16	0	0	OFF	Trombone	0	0
17	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
18	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
19	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
20	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
21	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
22	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
23	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
24	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
25	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
26	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
27	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
28	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
29	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
30	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
31	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
32	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
33	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
34	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
35	Play	OFF	0	0	OFF		0	0
36	Play	OFF	0	0	OFF		0	0

《写真3》トラックはAポートとBポートに分かれている。多くの曲のデータは16パートに準じて作られているので，AポートのみでOKだ

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設 教えて やまかん先生

講義その13 クリッカブル・マップ

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

テキスト・エディタとWWWブラウザのみでホームページ作りが楽しめるこの連載。インターネットに接続されていなくても，自分で入力したサンプルをホームページとして見ることができるので，興味のある人はぜひチャレンジしてみてください。

今回は，画像のある部分をクリックすると別のページへジャンプする，クリッカブル・マップを紹介します。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

クリッカブル・マップで大きな画像をリンクボタンに活用

「クリッカブル・マップ」ですが，あまり聞かない言葉ですね。クリッカブル・マップとは，1枚の画像を表示して，その画像をクリックした位置によって，別のHTML文書へジャンプさせるものです（第1図）。

このクリッカブル・マップには，サーバ側のプログラムで実現する方法と，ブラウザ側で実現する2種類があります。ここでは，比較的誰でも簡単に試せる後者のほうを紹介しましょう。

画像に合わせてクリッカブル・マップの形を定義する

クリッカブル・マップを使うには，「画像のどの部分をクリックしたらジャンプするか」，「どのHTML文書にリンクするか」といった情報が必要です。これは<MAP>～</MAP>というタグで定義します。記述方法については，第2図を見てください。

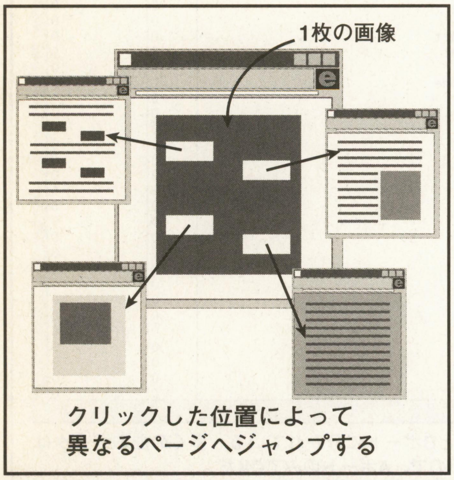
まず<MAP>タグの中で，“NAME＝～”としてそのマップの名前を定義します。そして<MAP>～</MAP>の中に，<AREA>タグでクリックされる部分の形とリンク先を定義していきます。これは必要な数だけ用意しましょう。

<AREA>タグには“SHAPE=～”で形を指定し，“COORDS=～”で座標を指定して具体的な大きさなどを決定します。形は，四角形や円など，多彩な形を指定することが可能です。

形の指定でDEFAULTというのがありますが，これは「指定された以外の領域」を指します。たとえば，<MAP>～</MAP>の中にRECTとDEFAULTの二つの<AREA>タグを記述します。その場合，DEFAULTは「RECTで示した四角形以外の場所」を指定していることになるのです（第3図）。

COORDSで指定する座標は，形によって指定する数や指定方法が異なります。RECTならば左上と右下の座標を横，縦の順番で指定します。POLYの場合，頂点の数だけ，それぞれの座標を並べて記述します。数に注意してください。CIRCLEでは，円の中心座標とその半径となる数値を指定します（第4図）。

“HREF＝～”には，リンクタグと同様にリンク先のファイルを指定するのですが，HREF＝の代わりに“NOHREF”と記述すると，その場所をリンクなしの状態にすることができます。



《第1図》クリッカブル・マップは，画像をクリックさせることで複数のHTMLファイルにリンクさせることができる

<MAP>タグの記述方法

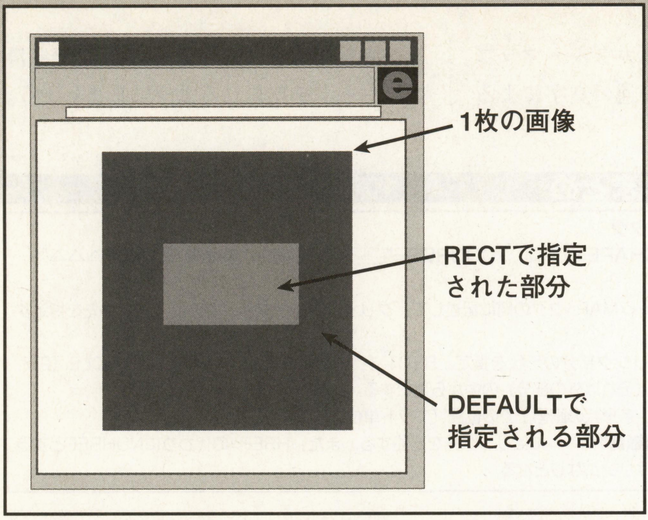
```
<MAP NAME="○○">
<AREA SHAPE="形状" COORDS=
"座標" HREF="リンク先">
</MAP>
```

使用する画像に名前を付ける

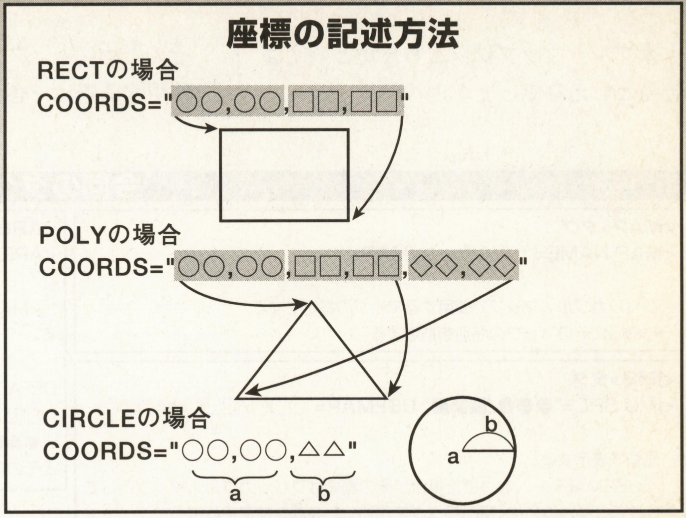
形状の指定

RECT=四角形（長方形）
POLY=多角形
CIRCLE=円
DEFAULT=上記で指定した以外の部分

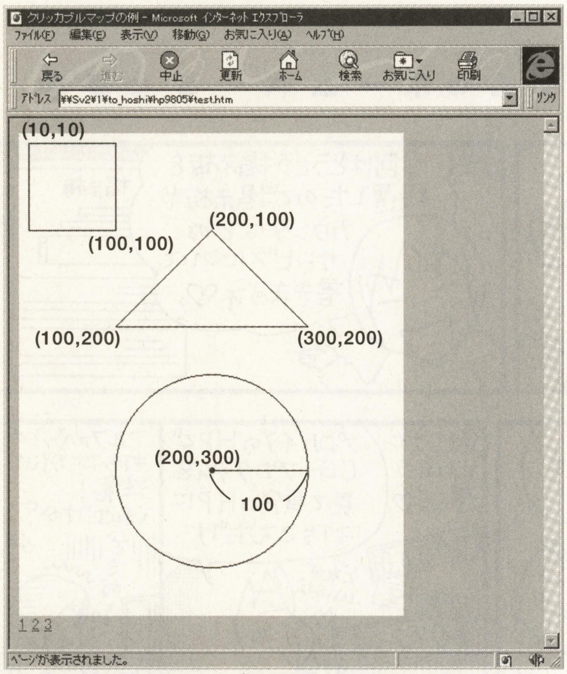
《第2図》マップは，ファイル名とは別に名称を定義する必要がある。ファイル名と同じにすれば混乱しないぞ



《第3図》DEFAULTを使うと，その形状で指定された以外の部分が対象となる。隠しリンクに使えそうだ



《第4図》指定した形状によって座標の記述がことなるので，まちがえないよう注意しよう



《第5図》リスト1の予想表示画面。クリックする場所で異なるHTMLファイルへジャンプするようにしている

《リスト1》クリッカブル・マップを利用したサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>クリッカブルマップの例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<MAP NAME="testmap">
<AREA SHAPE="RECT" COORDS="10,10,100,100" HREF="1.htm">
<AREA SHAPE="POLY" COORDS="200,100,300,200,100,200" HREF="2.htm">
<AREA SHAPE="CIRCLE" COORDS="200,350,100" NOHREF>
<AREA SHAPE="DEFAULT" HREF="3.htm">
</MAP>

<IMG SRC="./test.gif" WIDTH=400 HEIGHT=500" USEMAP="#testmap">

<A HREF="1.htm">1</A>
<A HREF="2.htm">2</A>
<A HREF="3.htm">3</A>

</BODY>
</HTML>
```

実際の画像にマップを当てはめる

クリッカブル・マップを使うには，画像を表示させる<IMG>タグに，先ほど定義したマップの名前を指定します。これは，

<IMG SRC=“画像ファイル” USEMAP=“#マップの名前”>

と記述します。

ここで指定するマップは，同一のリスト中に記述させておく必要はありません。ちがうファイルでマップが定義されている場合，“ファイル名#マップ名”と記述すればOKです。

実際にクリッカブル・マップを作ってみよう

それでは，実際に第5図のようなクリッカブル・マップを作成してみることにしましょう。

これをHTMLで記述すると，リスト1のようになります。それぞれの座標がどのように対応しているか，よく見比べるといいでしょう。ここでは，クリッカブル・マップに対応した形を描いた画像を“test.gif”というファイルで用意して表示しました。

実際にみなさんが作成する場合は，適当な画像ファイルを用意して，それにあわせてリンク部分を設定してみるといいでしょう。

通常のリンクも必ず書くように

ここで説明したクリッカブル・マップは，使いかたによってはなかなかおもしろいのですが，すべてのブラウザが対応しているわけではありません。

また，ふだん画像を表示せずにホームページを見る人にとっては，「画像を表示しないとジャンプできない」このクリ

ッカブル・マップは，どちらかといえば苦痛といえるでしょう。

そのためにも，クリッカブル・マップを使用する際は，必ず普通の文字によるリンクも用意して，どちらの手段でも自由にページを見られるようにしましょう。

今回のタグのまとめ

<MAP>タグ
<MAP NAME="○○○">〜</MAP>

クリッカブル・マップで使用するマップの指定をする。
○○○にそのマップの名前を指定する

<IMG>タグ
<IMG SRC="●●●/■■■" USEMAP="○○○/□□□#△△△">

画像を表示する。
"USEMAP=〜" をつけた場合，その画像はクリッカブル・マップとして機能する。△△△には<MAP>タグで記述した名前を指定する

<AREA>タグ
<AREA SHAPE="○○○" COORDS="□□□" HREF="●●●/■■■#△△△">

<MAP>〜</MAP>タグの間に記述して，クリッカブル・マップでの形，リンク先を指定する。
○○○でリンク部分の形状を指定。RECT（長方形），POLY（多角形），CIRCLE（円），DEFAULT（それ以外の部分）の中から選択する。
□□□で，各形状の画像上での位置（ドット単位の座標）を指定する。
●●●/■■■#△△△にはリンク先を記述する。また，HREF=の代わりにNOHREFとするとその形状はリンクなしとなる。

夢中その6
掲示板を作っちゃおう

掲示板とかカウンタとかって，とにかく難しそうなイメージがあったんですが，掲示板を無料で貸し出してくれるサービスがあるっていうんで，今回チャレンジしてみました。

まずはカウンタ。私の契約しているプロバイダでは，カウンタを利用するためのCGIプログラムが用意されていて，htmlファイルにどのCGIプログラムを使うか記述するだけで，簡単にカウンタが使えるようになります。

掲示板のほうも，作りかたはいたって簡単。掲示板を貸し出してくれるホームページへ行き，必要事項（掲示板の名前や，テキストの色など）を書きこみ送信するだけ。あっという間にページができてしまいます。そのできたページを，自分のページからリンクでつなげれば完成！

こんなに簡単にできるなら，もっと早くから作っておけば良かったです（とほほ）。で，使ってみた感想はというと…，非常に良いです！　メールとはまたちがった意見が聞けるし，読者のみなさんとコミュニケーションもとれて，これからのホームページ作りの参考にもなります。また，単純にいろいろなお話が聞けて楽しめました。

というわけで，よかったらそこのアナタもぜひ，神奈川の掲示板にメッセージを書きこんでみてくださいっ。

ではでは次回もお楽しみにっ！

作者紹介　神奈川のりこ

ホームページで仕事を集めるネット漫画家。ついに神奈川さんのホームページにも，掲示板が設置されました。なにか書き込めば，神奈川さんが返事を書いてくれるかもしれませんよ！

神奈川のりこのホームページに夢中

プログラマー&クリエイターへの登竜門

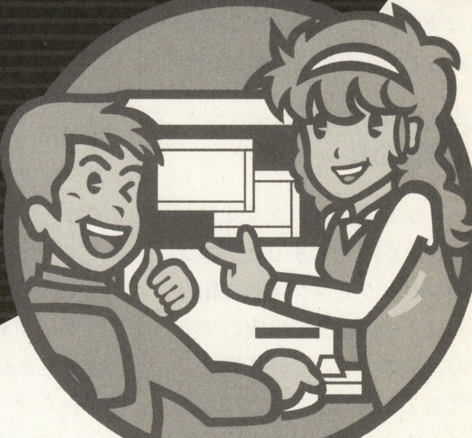
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

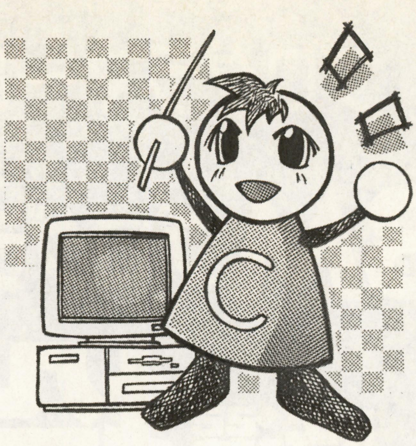
編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部　第2回　BASICと比較しながらCのプログラム環境を学ぶ

四辻孝文（すたじおのま）

前号では「C言語講座」といいながら，あまりCのことに触れませんでした。第1部では「進むペースが速すぎて，いきなりむずかしくなった」という読者の意見を聞いたので，この第2部では，よりわかりやすく，細かく説明していこうと思ってます。そんなわけで，先月号ではプログラム全般に関しての解説からスタートしたわけです。

今回からは実際にCのプログラムを組みながら解説していくことにしましょう。

BASICとCの開発環境

Cはコンパイラ方式のプログラミング言語だということを説明しました。コンパイラ方式のプログラミング言語で組んだプログラムは，そのままでは実行できません。その言語のコンパイラを通すことで，実行することができるようになるのです。このためインタプリタ方式のプログラミング言語である「BASIC」の場合とは，プログラムを組んで実行する手順がかなりちがいます。

BASICの場合，プログラムを打ち込んでいく画面と，プログラムを実行する画面は基本的に同じ画面でした。プログラムを打ち込む画面で「RUN」という命令を実行すると，プログラムが実行されるわけです。

そして，ファイルのロードやセーブなども同じ画面で行ないます。つまり，BASICを使うための統合環境になっていて，すべてのことを同じ環境で行なうわけです。

ここでもう一つ重要なのは，この環境がないところではBASICのプログラムは実行できないということです。

C言語のプログラムはワープロと同じテキスト・ファイル

さて，それではCの場合はどうなるのでしょうか？

Cのプログラムはエディタを使って書きます。エディタというのは，ワープロから文字の修飾などの余計な機能を省いて，ワープロより高速に大きなファイルも扱えるようにしたものです（最近は，エディタとワープロの明確なちがいはなくなってきましたが）。

エディタを使って書かれたCのプログラムは，もちろん文字で構成されたテキスト・ファイルなので，そのままでは実行できません。この「プログラムが記述されたテキスト・ファイル」のことを「ソース・ファイル」といいます。このソース・ファイルを，実行できるファイルにするのが「Cコンパイラ」で，実行形式にする作業のことを「コンパイル」といいます。

Cのソース・ファイルは，コンパイルされるとDOSのコマンドになります（DOS，Windowsの場合）。

実行環境

DOSのコマンドになった実行形式のファイルは，Cコンパイラがなくても実行することができます。つまり，Cのプログラムを開発するにはCコンパイラがいるのですが，それによってできたプログラムを実行するだけなら，Cコンパイラは必要ないわけです。

昔は，ほとんどのパソコンにBASICが標準でついてきたものでした。しかし，最近はそういうのはほとんどなくなってしまいましたね。自分の作ったアプリケーションを人に使ってもらうためには，BASICのように「開発環境」＝「実行環境」というのでは困ってしまうわけです。

Cなら，コンパイルしてできた実行ファイルを渡すだけでいいので，作ったアプリケーションをほかの人に使ってもらうには便利です。

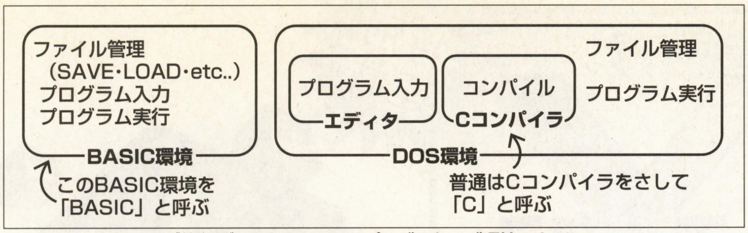
Cコンパイラいろいろ

BASICにもいろいろな種類があるように，Cといっても，たくさんの種類があります。しかし最近は「C言語」のコンパイラはあまり見かけなくなりました。お店などで売っているものもほとんどが「C＋＋」のコンパイラです。

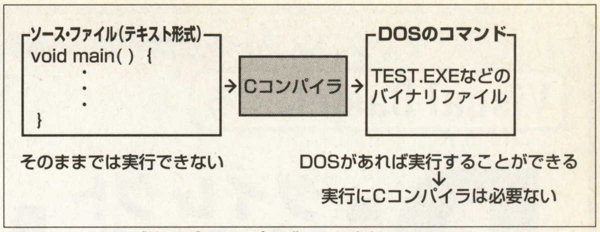
さて，この「C＋＋」はCとはちがうのでしょうか？…答えは「ちがうけど，ちがわない」というところでしょうか。C＋＋はCのスーパーセット言語で，Cのソース・ファイルもコンパイルすることができます。

この講座では「ANSI C」で規定された範囲内の命令しか扱わないので，どんなCコンパイラでもほとんど問題はないと思います。

実際にソース・ファイルをコンパイルする方法は，コンパイラによってちがい



《第1図》CとBASICのプログラミング環境のちがい



《第2図》Cのプログラムが実行されるまで

ますから，マニュアルとかで確認してくださいね。

実際のプログラミングは？

Windows用のCコンパイラ（ほとんどがC++コンパイラですが）では，エディタ，デバッガ，コンパイラなどがひとつの統合環境になっているものがほとんどです。この場合，プログラムを入力するウィンドウがあるので，そこにプログラムを打ち込んでいきます。

DOS用のコンパイラでは，別にエディタが必要になる場合が多いです。エディタはさっき言ったように，プログラムを記述するためのアプリケーションですが，要は文章が入力できてテキスト・ファイルが作れればいいので，ワープロ・ソフトとかでもかまいません。

ワープロ・ソフトがなくても，MS-DOSのEDITなどが使えると思います。

Cのソース・ファイルは，基本的に半角の英小文字で記述します。アルファベットの大・小文字は区別されます。

いよいよ入力

それでは，実際にプログラムを打ち込んでみましょうか。**リスト1**を見てください。これはたいていプログラミング解説書の最初に書いてある「文字を表示する」だけのプログラムです。表示する文字列は「ハローC言語ワールド」です。このプログラムと同じことをBASICで記述すると，**リスト2**のようになりますね。

CとBASICをくらべてみると

CとBASICのプログラム・リストをくらべてみると，BASICのほうがすっきりしているように見えます。しかも20行の「END」はなくてもいいので，実際には1行ですんでしまいます。

それに対して，Cの場合，「printf」はたぶん文字を表示するのだろうということはわかりますが，「#include <stdio.h>」や「void main()」といったよくわからないものがくっついていますね。

「#include <stdio.h>」ですが，今のところ，あんまり気にしないでください。これは「printf」を使うためのおまじないみたいなものです。

Cのプログラムはすべて「関数」という形をとっています（連載の中でそのうちくわしく説明します）。関数のうちで「main」という関数がプログラムの本体になります。このmain関数は，どんなプログラムにも必要です。**リスト1**でいえば，「void main()」の後の中カッコ「{」から，最後の中カッコ「}」までがmain関数になるわけです。

さて，そのmain関数の中に「printf("ハローC言語ワールド¥n");」というのが入っていますね。Cでは，プログラムを見やすくするために，このように「関数の中に入っている」場合にはタブを入れて，その部分をわかりやすく表記します。これを「字下げ」とか「インデント」といいます。

「printf」はBASICの「PRINT」とほとんど同じです。ちょっとちがうのはCの「printf」では，指定しないと改行されないということです。たとえばBASICで

PRINT "横浜へ行こう"
PRINT "まだ間に合うから"

とした場合，表示は

横浜へ行こう
まだ間に合うから

と，2行にわかれますが，Cで

printf("横浜へ行こう");
printf("まだ間に合うから");

とすると

横浜へ行こうまだ間に合うから

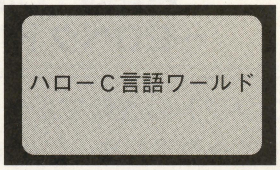
のように1行で表示されます。ちょうどBASICでPRINTのあとにセミコロン「;」をつけたようなものと考えてください。

《リスト1》Cでの記述

```
#include <stdio.h>

void main(){
    printf("ハローC言語ワールド¥n");
}
```

《リスト2》BASICでの記述

```
10 PRINT "ハローC言語ワールド"
20 END
```



◀リスト1，2の実行結果

Cの「printf」で改行させるには「¥n」という拡張表記を使います。

printf("横浜へ行こう¥nまだ間に合うから");

なら

横浜へ行こう
まだ間に合うから

と表示されるわけですね。

実行！

このプログラムを実際に実行してみるには，まずエディタでプログラムを打ち込んで，テキスト・ファイルとして保存します。ファイルの拡張子はCのプログラムであることを示すために「.C」とするのが普通です。このプログラムなら「HELLO.C」とでもしましょうか。

そして，そのファイルをコンパイルします。コンパイルすると「HELLO.EXE」（HELLO.COMの場合もある）というファイルができていると思います。コンパイルするときに，なんか変な文字列がいっぱい出てきたという場合は，どこか打ち込みまちがいをしているはずですので，よく見直してみてください。

ファイルができていたらコマンドラインから「HELLO」と打ち込んでみてください。どうです，ちゃんと表示されましたか？

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

特別連載

Visual Basicによる

DirectX プログラミング入門

ダイレクト エックス

TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第2回 DirectAnimation ～2Dベクトル・グラフィックス

マイクロソフトの最新マルチメディア・テクノロジー『DirectX(ダイレクト・エックス)』を，『Visual Basic』や『Visual Basic Script』でプログラミングしてみようというこの連載。今回は，DirectAnimationを使って，“動き”を表現するテクニックを紹介します。

DirectAnimationからはじめよう！

先月号の第1回では，『Microsoft DirectX（以降DirectXと略）』の概要やしくみについて説明しました。

今回から，いよいよプログラミングがはじまります。DirectXの仲間はたくさんありますが，最初はDirectAnimationからはじめることにしましょう。

「え？ DirectDrawじゃないの？」と思う人もいるかもしれません。しかし，はじめにDirectAnimationを紹介する理由は，比較的簡単なプログラムですばらしい視覚的効果が得られるからです。

確かに，DirectXといえばDirectDrawやDirectSound，Direct3Dなどの，低レベルなコンポーネントを期待している人も多いと思います。しかし，まずは“入門”ということで，DirectAnimationで楽しみながら基礎を身につけていきましょう。

IE4があれば楽しめるグラフィック・アニメーション

さて，今回の課題は「2Dベクトル・グラフィックス」です。具体的には，図形を描画して，

- **色の変化**
- **移動**
- **回転**

という動作をともなうアニメーション作りにチャレンジします。

なお，プログラムの動作を確認するために，『インターネットエクスプローラ4.01（以降IE4と略）』が必要となります。まだ持ってない人は，下記インターネット・アドレスで入手してください。

●http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/

今回は，『Microsoft Visual Basic（以降VBと略）』を持っていない人でも楽しめるように，『Microsoft Visual Basic Script（以降VBScriptと略）』によるHTMLをベースに説明していきます。

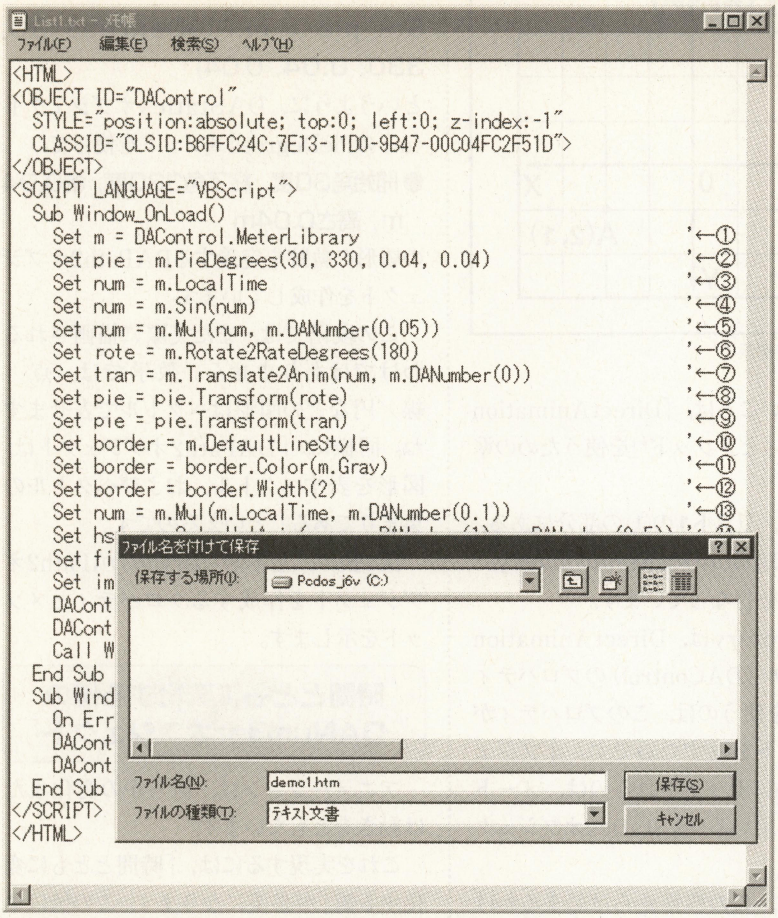
メモ帳でリストを入力してみよう！

それでは，VBScriptのサンプルとして，リストを入力して実際に動かしてみましょう。

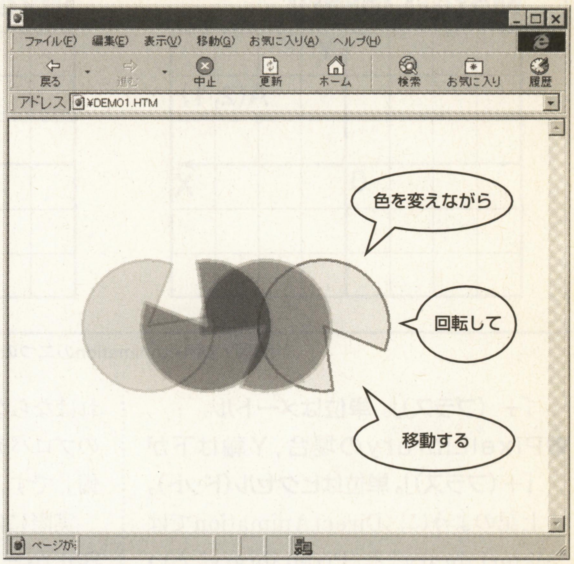
リスト1を見てください。これが，今回入力するVBScriptのプログラムです。これを，適当なエディタで入力してください。

《リスト1》キャラクターをDirectAnimationで動かすVBScriptのリスト

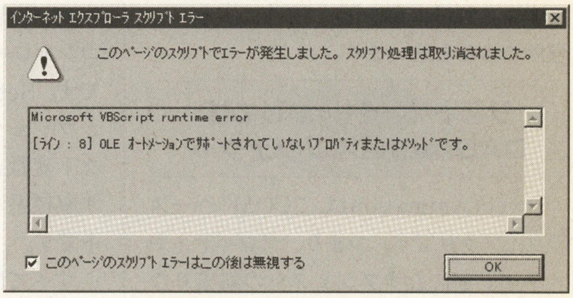
```
<HTML>
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
  Sub Window_OnLoad()
    Set m = DAControl.MeterLibrary                                  '←①
    Set pie = m.PieDegrees(30, 330, 0.04, 0.04)                     '←②
    Set num = m.LocalTime                                           '←③
    Set num = m.Sin(num)                                            '←④
    Set num = m.Mul(num, m.DANumber(0.05))                          '←⑤
    Set rote = m.Rotate2RateDegrees(180)                            '←⑥
    Set tran = m.Translate2Anim(num, m.DANumber(0))                 '←⑦
    Set pie = pie.Transform(rote)                                   '←⑧
    Set pie = pie.Transform(tran)                                   '←⑨
    Set border = m.DefaultLineStyle                                 '←⑩
    Set border = border.Color(m.Gray)                               '←⑪
    Set border = border.Width(2)                                    '←⑫
    Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.1))                   '←⑬
    Set hsl = m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(1), m.DANumber(0.5))   '←⑭
    Set fillimg = m.SolidColorImage(hsl)                            '←⑮
    Set img = pie.Fill(border, fillimg)                             '←⑯
    DAControl.Image = img                                           '←⑰
    DAControl.Start                                                 '←⑱
    Call Window_OnResize()
  End Sub
  Sub Window_OnResize()
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub
</SCRIPT>
</HTML>
```



《第1図》メモ帳などでリストを入力したら，テキスト形式で保存する。ここでは“c:¥demo1.htm”というファイル名にした



《第2図》IE4でリスト1を実行したところ。キャラクターが回転しながら左右に動き，さらに色も変化する



《第3図》入力ミスがあったときや，IE4以外のWebブラウザを使ったときには，このようなエラー・メッセージが表示される

エディタは，Windows95に付属している『メモ帳』でOKです（[スタート]-[プログラム]-[アクセサリ]-[メモ帳]で起動する）。エディタを起動したら，リストをキーバードから入力してください。

リストを入力し終わったら，拡張子を“htm”または“html”にして保存します（**第1図**）。

IE4で動作を確認する！

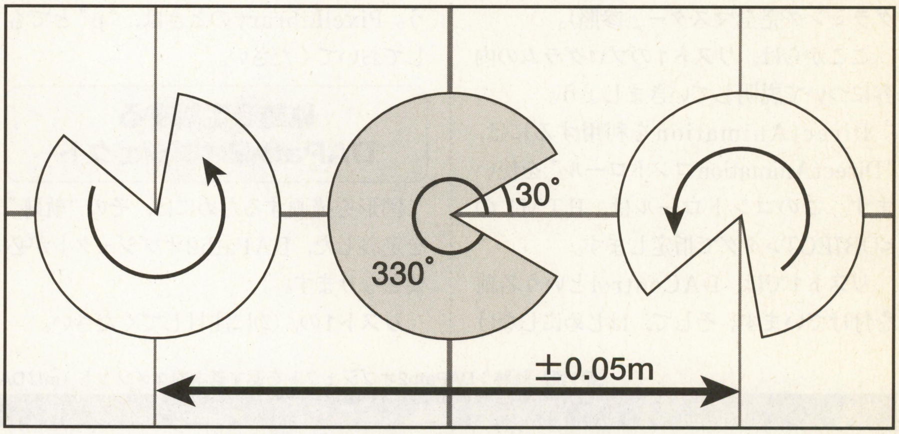
それでは，入力したVBScriptプログラムを，IE4で読み込んで実行させてみましょう。

デスクトップにある[インターネットエクスプローラ]アイコンをダブル・クリックして，IE4を起動してください。そして，IE4のメニューから，[ファイル]-[開く]で先ほど保存したデータを開きます。

どうですか？　動きましたか？

入力ミスがなければ，**第2図**のように扇形が微妙に色を変え，回転しながら左右に動くはずです。このようなアニメーションが，これだけのプログラムで実現できるのです！

これが，DirectAnimationのおもしろいところといえるでしょう。なお，入力ミスがあったり，IE4以外のWebブラウザで実行した場合は，**第3図**のようなメッセージが表示されるので，注意してください。



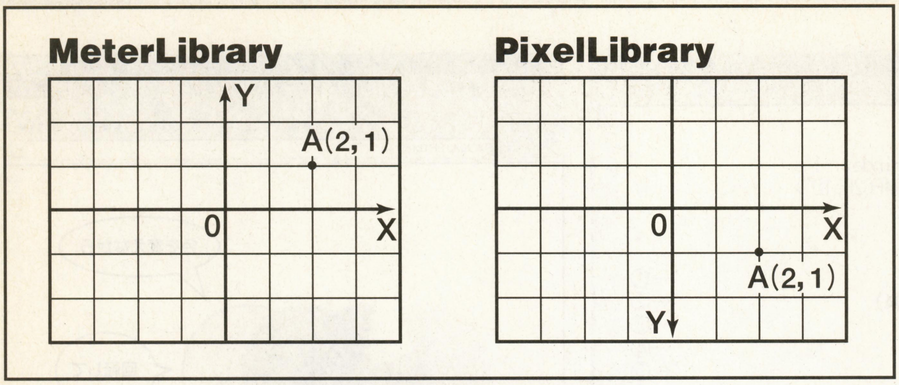
《第4図》キャラクターの形と動きはこうなっている！

DirectAnimationの座標系はどうなっている？

このキャラクターは，**第4図**のような形と動きをしています。つぎに，DirectAnimationの座標系を紹介することにしましょう。

●原点（0，0）はつねに中央となる。

●MeterLibrary（メーターライブラリ）の場合，Y軸は上が



《第5図》DirectAnimationの二つの座標系

「+（プラス）」。単位はメートル。

●PixelLibraryの場合，Y軸は下が「+（プラス）」。単位はピクセル（ドット）。

上記のように，DirectAnimationでは“MeterLibrary”と“PixelLibrary”という二つの座標系システムが提供されています。これは，**第5図**を見れば，すぐに理解できると思います。

リストの解説，はじめは DAStaticsオブジェクト

DirectAnimationは，“COM”ベースのライブラリです。つまり，プロパティやメソッドを含むオブジェクトの集まりなのです（COMの説明をすると長くなるので省略，’98年4月号の『Windowsプログラミング完全マスター』参照）。

ここからは，**リスト1**のプログラムの内容について説明していきましょう。

DirectAnimationを利用するには，“DirectAnimationコントロール”を使います。このコントロールは，HTMLの<OBJECT>タグで指定します。

リスト1では，DAControlという名前を付けています。そして，はじめにしなければならないことは，「DirectAnimationのプロパティとメソッド*1を使うための準備」です。

実際には，**リスト1**の①の部分にある，

Set m = DAControl.MeterLibrary

でこの準備を行なっています。

MeterLibraryは，DirectAnimationコントロール（DAControl）のプロパティです。Setを使うのは，このプロパティがオブジェクトを返すためです。オブジェクト変数mにセットされるのは，メートル座標系を用いるDAStaticsオブジェクトです。

すべては，この準備からはじまるわけです。このオブジェクトは使用回数が多いので，変数名を短かくしておきましょう。PixelLibraryのときは，“p”とでもしておいてください。

軌跡を定義する DAPath2オブジェクト

図形を描画するためには，その“軌跡”を定義した，DAPath2オブジェクトが必要となります。

リスト1の，②に注目してください。

Set pie = m.PieDegrees(30, 330, 0.04, 0.04)

というように，DAStaticsオブジェクト（m）のPieDegreesメソッドを使って，

●**開始角30度，終了角330度，幅0.04m，高さ0.04m**

の扇形の軌跡を定義するDAPath2オブジェクトを作成しています。

この段階では，まだ実際に描画されるわけではありません。数学では，点／線／円などの図形はベクトルで表せますね。同様に，「DAPath2オブジェクトは，図形を表すベクトル，およびベクトルの集まりである」といえるのです。

第1表に，基本的な図形のDAPath2オブジェクトを作成するプロパティとメソッドを示します。

時間とともに変化する値の DANumberオブジェクト

アニメーションは，何らかの変化または動きをともないます。

これを実現するには，「時間とともに変化する値」が必要になります。この値は単なる数値で表現できないため，DANumberというオブジェクトを使います。

時間とともに変化する値は，DAStaticsオブジェクトのLocalTimeプロパティで提供されます。

リスト1の③を見ると，

Set num = m.LocalTime

というように，1秒間に1単位ずつ増加するDANumberオブジェクトを作成しています。

これは，ストップ・ウォッチのように，

《第1表》軌跡：DAPath2オブジェクトを返す基本的なメソッド（mはDAStaticsオブジェクト）

表記	意味
m.Rect(w, h)	幅w，高さhの長方形。パラメータはDouble型
m.RectAnim(w, h)	幅w，高さhの長方形。パラメータはDANumber型
m.RoundRect(w, h, aw, ah)	幅w，高さh，角の円の幅aw，高さahの丸みのある長方形。パラメータはDouble型
m.RoundRectAnim(w, h, aw, ah)	幅w，高さh，角の円の幅aw，高さahの丸みのある長方形。パラメータは DANumber型
m.Oval(w, h)	幅w，高さhの楕円。パラメータはDouble型
m.OvalAnim(w, h)	幅w，高さhの楕円。パラメータはDANumber型
m.PieDegrees(sa, ea, w, h)	開始角sa，終了角ea，幅w，高さhの扇形。パラメータはDouble型。角度の単位は“度”
m.PieRadians(sa, ea, w, h)	開始角sa，終了角ea，幅w，高さhの扇形。パラメータはDouble型。角度の単位は“ラジアン”
m.PieRadiansAnim(sa, ea, w, h)	開始角sa，終了角ea，幅w，高さhの扇形。パラメータはDANumber型。角度の単位は“ラジアン”

*1　プロパティとメソッド
メソッドとは，オブジェクトが提供する，いろいろなタイプ（引数の有無，戻り値の有無）の関数です。また，プロパティも一種の関数で，値や別のオブジェクトを設定したり，取得したりするために用意されています。

ひたすらカウント・アップしていくタイプのものです。

④では

Set num = m.Sin(num)

というように，Sinメソッドを使ってこれを周期的なDANumberに変換します。

Sinメソッドの引数numは，毎秒1ラジアンずつ増加します。これによりSinメソッドが返す値も，「0→1→0→－1→0」を繰り返す周期的なDANumberになるのです。

●360度＝2π≒2×3.14ラジアン

上記のような変換ができますから，約6.28秒が1周期となります。

さて，このプログラムではMeter Libraryを使っているため，±1mという値は動きが大きすぎますね。そこで0.05を掛けて，振幅を±0.05m（±5cm）に調節したいと思います。

しかし，DANumberはオブジェクトなので，算術演算子（＋－＊／）が使えません。演算するときも，DirectAnimationが提供するメソッドを使わなければならないのです。

また，これらのメソッドはDANumberオブジェクト同士の演算を行なうので，「1，2，3」などの単なる数値も，つぎのようにDANumberメソッドでDANumberオブジェクトに変換しなければなりません。

●m.DANumber(0.05)…0.05を表すDANumberオブジェクト

これで，⑤にある

Set num = m.Mul(num, m.DANumber(0.05))

という意味がわかったと思います。

これで，Mulメソッドでnumに0.05を掛けて「0→0.05→0→－0.05→0」の周期的な動きを表すDANumberに変換したことになります。なお，PixelLibraryのときは，0.05の部分を500などにすれば，±500ピクセルの振幅になります。

第2表に，DANumberの演算でよく使うメソッドをあげておきます。

プログラムに慣れてくれば，この③④⑤はつぎのように1行にまとめてもかまいません。

Set num = m.Mul(m.Sin(m.LocalTime), m.DANumber(0.05))

変換をするDATransform2オブジェクト

平面座標で“変換”といえば，平行移動や回転移動，拡大縮小などの一次変換を意味します。DirectAnimationでは，DATransform2オブジェクトがその変換に相当します。

DATransform2オブジェクトは，移動や回転など変換の定義をするためのオブジェクトです。

リスト1の⑥では

Set rote = m.Rotate2RateDegrees(180)

というように，Rotate2RateDegreesメソッドを使って毎秒180度の回転移動をするDATransform2オブジェクトを作成しています。

これとは別に⑦では，

Set tran = m.Translate2Anim(num, m.DANumber(0))

というように，Translate2AnimメソッドでX軸方向にnum，Y軸方向に0だけ平行移動するDATransform2オブジェクトを作成しています。

ここには，先ほどのDANumberオブジェクト（num）を使っています。つまり，X軸方向に約6.28秒周期で±0.05m振幅する移動が定義できたわけです。

第3表は，DATransform2オブジェクトを返すメソッドの一部です。表を見るとわかりますが，メソッド名の後ろに付く言葉（接尾辞）にはルールがあり，覚えておくと便利です。

●～(n)…静的な数値nをあたえる

《第2表》値：DANumberオブジェクトの演算で使う主なメソッドとプロパティ（mはDAStaticsオブジェクト）

表記	意味
●メソッド	
m.DANumber(n)	数値nをDANumber型に変換。パラメータはDouble型
m.Add(a, b)	和（a＋b）。パラメータはDANumber型
m.Sub(a, b)	差（a－b）。パラメータはDANumber型
m.Mul(a, b)	積（a＊b）。パラメータはDANumber型
m.Div(a, b)	商（a／b）。パラメータはDANumber型
m.Pow(a, b)	べき乗（a＾b）。パラメータはDANumber型
m.Mod(a, b)	剰余（aをbで割った余り）。パラメータはDANumber型
m.Sqrt(a)	平方根（$\sqrt{a}$）。パラメータはDANumber型
m.Sin(r)	角度rラジアンに対するサイン。パラメータはDANumber型
m.Cos(r)	角度rラジアンに対するコサイン。パラメータはDANumber型
●プロパティ	
m.LocalTime	1秒間に1単位の割合で増加していくDANumberを返す

《第3表》変換：DATransfrom2オブジェクトを返すメソッドの一部（mはDAStaticsオブジェクト）

表記	意味
m.Translate2(tx, ty)	X軸の正の方向にtx，Y軸の正の方向にtyだけ平行移動。パラメータはDouble型
m.Translate2Rate(tx, ty)	X軸の正の方向に毎秒tx，Y軸の正の方向に毎秒tyだけ平行移動。パラメータはDouble型
m.Translate2Anim(tx, ty)	X軸の正の方向にtx，Y軸の正の方向にtyだけ平行移動。パラメータはDANumber型
m.Rotate2(r)	原点を中心に角度rラジアンだけ回転移動。パラメータはDouble型
m.Rotate2Degrees(d)	原点を中心にd度だけ回転移動。パラメータはDouble型
m.Rotate2Rate(r)	原点を中心に毎秒rラジアンで回転移動。パラメータはDouble型
m.Rotate2RateDegrees(d)	原点を中心に毎秒d度で回転移動。パラメータはDouble型
m.Rotate2Anim(a)	原点を中心にaで回転移動。パラメータはDANumber型
m.Scale2(x, y)	X軸の方向にx倍，Y軸の方向にy倍だけ拡大（縮小）。パラメータはDouble型
m.Scale2Rate(x, y)	X軸の方向に毎秒x倍，Y軸の方向に毎秒y倍だけ拡大（縮小）。パラメータはDouble型
m.Scale2Anim(x, y)	X軸の方向にx，Y軸の方向にyだけ拡大（縮小）。パラメータはDANumber型

●～Rate(n)…レートを意味し，“毎秒n”の動き

●～Anim(a)…アニメーションを意味し，DANumberオブジェクトaの動き

●～Degrees(d)…単位に度を指定する意味で“d度”

つぎに，DATransform2オブジェクト(roteとtran)を，はじめに作成したDAPath2オブジェクト(pie)に適用させます。実際に変換を行なうためには，DAPath2オブジェクトのTransformメソッドを使います。

Set pie = pie.Transform(rote)

というように⑧で回転を，

Set pie = pie.Transform(tran)

というように⑨でさらに移動を適用しています。

このように，変換をいくつも組み合わせることで，多彩な動きが表現できるわけです。この段階でpieは，毎秒180度回転しながら，約6.28秒周期でX軸方向に±0.05m振幅する，DAPath2オブジェクトになりました。

線を定義する DALineStyleオブジェクト

DALineStyleオブジェクトは，図形を描画するときの“線”を定義します。

リスト1の⑩にある，

Set border = m.DefaultLineStyle

は，DefaultLineStyleプロパティでデフォルト(初期設定)のDALineStyleオブジェクトを作成しています。デフォルトは，1ポイント黒の実線です。

⑪にある

Set border=border.Color(m.Gray)

は，DALineStyleオブジェクトのColorメソッドで，色を灰色に変えています。

⑫にある

Set border = border.Width(2)

では，Widthメソッドで太さを2ポイントに変更しています。線がいらない場合は，DefaultLineStyleの代わりに，つぎのようにEmptyLineStyleプロパティを使います。

Set border = m.EmptyLineStyle

《第4表》色：DAColorオブジェクトを返すメソッドとプロパティ（mはDAStaticsオブジェクト）

表記		意味
●メソッド		
m.ColorRgb255(r, g, b)		赤・緑・青の割合で指定。パラメータはInteger型で，0～255の範囲
m.ColorRgb(r, g, b)		赤・緑・青の割合で指定。パラメータはDouble型で，0.0～1.0の範囲
m.ColorRgbAnim(r, g, b)		赤・緑・青の割合で指定。パラメータはDANumber型で，0.0～1.0の範囲
m.ColorHsl(h, s, l)		色調（色合い），輝度（鮮やかさ），彩度（明るさ）の割合で指定。パラメータはDouble型で，0.0～1.0の範囲
m.ColorHslAnim(h, s, l)		色調（色合い），輝度（鮮やかさ），彩度（明るさ）の割合で指定。 パラメータはDANumber型で，0.0～1.0の範囲
●プロパティ		
m.Red	赤	= ColorRgb255(255, 0, 0)
m.Green	緑	= ColorRgb255(0, 255, 0)
m.Lime	緑	= ColorRgb255(0, 255, 0)
m.Blue	青	= ColorRgb255(0, 0, 255)
m.Black	黒	= ColorRgb255(0, 0, 0)
m.Gray	暗い灰色	= ColorRgb255(128, 128, 128)
m.Silver	明るい灰色	= ColorRgb255(192, 192, 192)
m.White	白	= ColorRgb255(255, 255, 255)
m.Yellow	黄色	= ColorRgb255(255, 255, 0)
m.Cyan	水色	= ColorRgb255(0, 255, 255)
m.Aqua	水色	= ColorRgb255(0, 255, 255)
m.Magenta	紫	= ColorRgb255(255, 0, 255)
m.Fuchsia	紫	= ColorRgb255(255, 0, 255)
m.Maroon	暗い赤	= ColorRgb255(128, 0, 0)
m.Teal	暗い緑	= ColorRgb255(0, 128, 128)
m.Navy	暗い青	= ColorRgb255(0, 0, 128)
m.Olive	暗い黄色	= ColorRgb255(128, 128, 0)
m.Purple	暗い紫	= ColorRgb255(128, 0, 128)

色を表現する DAColorオブジェクト

アニメーションにおいて，“色”は大切な要素です。DirectAnimationでは，DAColorオブジェクトを使って色を表現します。

リスト1の⑪を見ると，

Set border=border.Color(m.Gray)

のうち，m.Grayは灰色を表現するDAColorオブジェクトです。

第4表にDAColorオブジェクトを返すプロパティ・メソッドを示します。接尾辞の“Anim”が付いているメソッドがあるので，色についても変化させることができます。

つぎに，⑬の

Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.1))

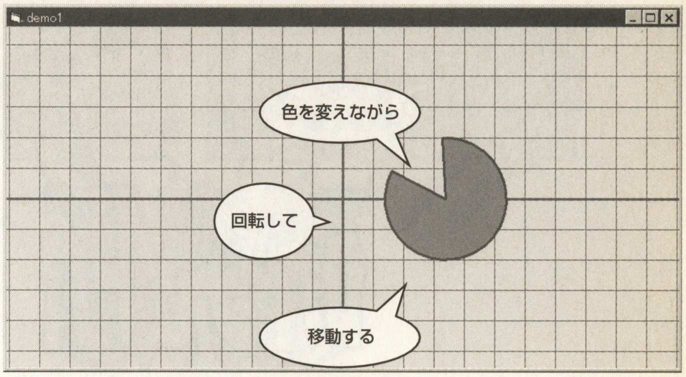
を見てください。numは10秒で1単位変化するDANumberオブジェクトを作成して，これを下記⑭のColorHslAnimメソッドの第1パラメータに渡しています。

Set hsl = m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(1), m.DANumber(0.5))

このとき，ColorHslAnimメソッドのパラメータに1.0以上の数値をあたえても，その整数部が切り取られるため，増加し続ける値でも「0.0～1.0」を循環しま

《リスト2》キャラクターをDirectAnimationで動かすVBのリスト

```
Option Explicit
Private Sub Form_Load()
  'フォームをスクリーンの幅70%,高さ50%のサイズにしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.15, Screen.Height * 0.25, _
       Screen.Width * 0.7, Screen.Height * 0.5
  'WebBrowserコントロールにdemo1.htmを表示
  WebBrowser1.Navigate "c:¥demo1.htm"
End Sub
Private Sub Form_Resize()
  'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```



《第6図》リスト2を入力してVB5.0で実行させたところ。まったく同じ動きが再現される

す。

つまり⑭は，10秒で「赤→黄→緑→青→紫」と循環するDAColorオブジェクトを作成しているのです。ちなみに，つぎのようにするとパステル調になります。

m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(0.7), m.DANumber(0.8))

イメージを管理する DAImageオブジェクト

DAImageオブジェクトは，その名のとおり“イメージ”を管理します。

アニメのセル画で使う，あの透明のセロファン（のようなもの？）を思い浮かべてください。そこに，図形を描いていくわけです。

リスト1の⑮にある

Set fillimg = m.SolidColorImage(hsl)

のSolidColorImageメソッドは，ベタ塗りのDAImageオブジェクトを作成します。塗りつぶし色に変化するDAColorオブジェクト（hsl）を指定しているので，色が時間とともに変化します。

そして，⑯にある

Set img = pie.Fill(border, fillimg)

で，最終イメージを作ります。DAPath2オブジェクト（pie）のFillメソッドにより，扇形の画像が描かれたDAImageオブジェクトを作成します。

Fillメソッドは，DALineStyleオブジェクト（border）で枠線を引き，DAImageオブジェクト（fillimg）で内部を塗りつぶします。

これで，“軌跡”をもとにした“画像”が仕上がったわけです。塗りつぶしの必要がなく，単なる軌跡だけを描画するには，つぎのようにDrawメソッド使います。

Set img = pie.Draw(border)

あとはコントロールにお任せ！

リスト1の⑰にある

DAControl.Image = img

で，完成した最終イメージ（img）をコントロールのImageプロパティに代入しています。

そして最後の⑱にある

DAControl.Start

で，コントロールのStartメソッドでアニメーションを開始させます。

実際のスクリーンへの描画は，コントロールがやってくれます。

その他の注意すべき点

Sub Window_OnLoad()は，このHTMLが読み込まれたときに発生するイベントです（VBのFrom_Load()イベントと同じ）。

Sub Window_OnResize()は，クライアント（ここではIE4）のウィンドウの大きさが変更されたときに発生するイベントです（VBのForm_Resize()イベントと同じ）。このリストでは，コントロールのサイズがつねにIE4のサイズいっぱいになるように調節しています。

また，OnLoadからCall Window_OnResize()で直接呼びだしているのは，初期サイズを設定するためです。

Visual Basicで表示してみよう！

今回作ったプログラムはHTMLベースでしたが，VBだけでもほとんどリストを変更せずに同じことができます。実際には，このサンプルはVBで作成してからHTMLに手直ししています。

しかし，せっかくHTMLを作ったのですから，WebBrowserコントロールを使ってこのHTMLをそのままVB上に表示することにしましょう。

VBのユーザーは，メニューより[プロジェクト]-[コンポーネント]で，[Microsoft Internet Controls]にチェックを付けてください。つぎに，ツールボックスからWebBrowserコントロール（地球のアイコン）を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

そして，リスト2のコードを入力してください。なんと，これだけで完成してしまいます（第6図）。

まとめ まだまだ奥が深いぞ！

DirectAnimationは，このように少ないコードで非常にカッコいいアニメーションを実現することができます。

しかし，今回紹介した内容は，ほんのごく一部にすぎません。DirectAnimationには多くの機能があり，もっともっと楽しめると思います。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft（マイクロソフト） DirectX（ダイレクト） Media（メディア） 5.1 Software（ソフトウエア） Development（デベロップメント） Kit（キット）』に含まれています。下記のインターネット・アドレスで入手してください。

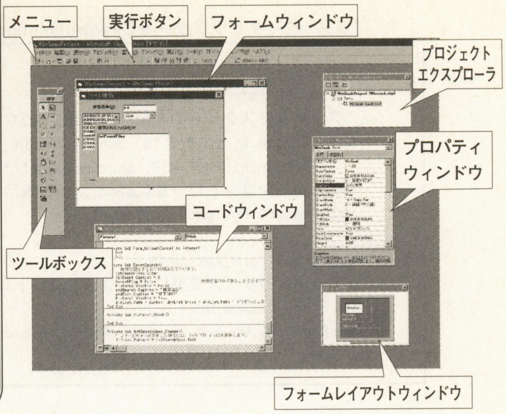
● http://www.microsoft.com/Japan/DirectX/default.asp

みなさんも，いろいろなアニメーションに挑戦してみてください！

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

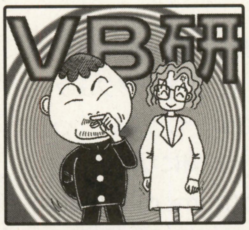
Visual Basic 研究所
（ビジュアル ベーシック）

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第8回
“オブジェクト”の使いかた～コントロール編①



（右）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。やったぜ32歳。「32歳ということは，2の5乗。すると累乗の世界では，まだ5歳なの～」などとのたまり，助手に「するとおめぇさまは，来年64歳かぃ！」とツッコまれる。が～ん。

（左）第5部なのに，助手4号。風邪ひき坊主。本人いわく「今年の風邪はひどいね。治ったと油断したらスグ悪化するし。熱がでて体中が痛くなるから横になっていられないんだよね。だから，ソファーでじ～っと座ってる…。これ以上高熱が続くと，子供ができない体になっちゃう！」とのこと。

先月から，VBの各種オブジェクトの使いかたの紹介がはじまりました。なにか，Windowsプログラミングゥ～って感じがしますよね。前回紹介した“フォーム”に引き続き，今月から数回にわけて“コントロール”について解説していきま～す。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/jp/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

新年度でトシをとった二人の抱負

所長　新年度ですなぁ。新年度といえば，「新しいランドセルのニオイと共に母と歩いた入学式」，もしくは「やっぱ中学生って，オトナって感じじゃ～ん」，または「高校って，怖い不良がいるんだよなぁ，ドキドキ」，あるいは「東京って，こったらタッケ～ビルがあるんだぁ，ハァ～ぶったまげたぁ」って感じがするよね。

助手　何がいいたいのか，よくわからんぞ。

所長　ま，おたがい先月でトシを一つとったということで，新しい歳の“抱負”でもいただきましょうかい。

助手　ワシのホーフはだなぁ，やっぱ曲を作ってCDデビューかなぁ。歌でうっかり大儲けして，首都東京をちゃっかりおいしく我がモノにしちゃえっていう予定なんだけど，やっぱ問題は明日の朝のみそ汁の具なのよ。えっ？　それってトーフ？　ぎゃふん。

所長　…。

助手　何カタまってるんだよぉ。所長の32歳の抱負いってみろよぉ。

所長　トシをとることを忘れた少年の心を持つメルヘンなボカぁ，かわいいオヨメタンを探しに，銀河鉄道に乗って無限に広がる宇宙の旅にでるのサ，アハッ♥ルイルイ♬（太川陽介のモノマネをカマす所長であった）

助手　…。

所長　黙るな～。

基本中の基本 標準コントロール

所長　さて，今回から数回にわけて，VBに付属する“標準コントロール”の機能と使いかたを紹介していくぞ。

助手　標準ときたね。

所長　うむ。この標準コントロールは，VB5.0ラーニング版をはじめ，すべてのエディションに付属する“基本”といえるもの。ほとんどのアプリケーションは，この標準コントロールだけで作成することができるのだ。

助手　もちっと具体的にいって。

所長　Windowsでは，ソフトを使っているときに，「○○します。よろしいですか？」というメッセージとともに，[OK][キャンセル]ボタンを押す機会がたくさんあるよね。こんな風な，ユーザーとプログラムのあいだのインターフェース部分は，標準コントロールで作成することができるのだ。

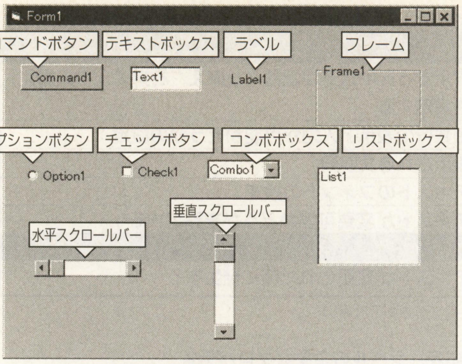
ちょっと復習 オブジェクトとの関係

助手　あのさ，オブジェクトとフォームとコントロールの関係が，イマイチわかりづらいんだけど。

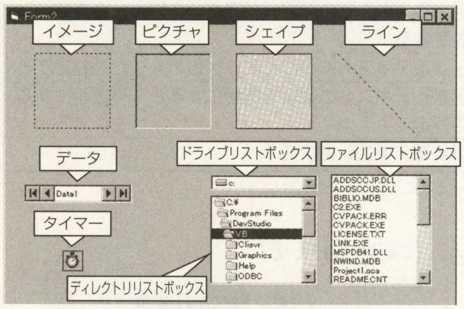
所長　それじゃ，復習ね。フォームもコントロールも，どちらも“オブジェクト”という概念でくくることができる，ということを頭に入れておいてね。VBでは，プログラム・コードを記述する前に，画面のデザイン作業をする必要がある。このとき土台となるのが“フォーム”，そのフォーム上に配置するプログラム部品が“コントロール”なのだ。コントロールの種類はたくさんあるけれど，プログラミングでは非常に大切な部分なので，しっかり把握してほしい。

助手　大切なものが，たくさんあるのね。

所長　コントロールはオブジェクトなので，'97年3月号で紹介したようにプロパティ，メソッド，イベントを持つことにな



《第1図》標準コントロール①



《第2図》標準コントロール②

《第1表》標準コントロールの種類

コントロール名	内容
コマンドボタン	Windowsでおなじみのボタン（[OK]や[キャンセル]ボタンなど）
テキストボックス	テキストを入力する
ラベル	1ラインの文字列の表示する
チェックボックス	項目に対してON／OFFで設定させるもの
オプションボタン	複数の項目から一つだけ選ばせる場合に利用する
リストボックス	テキストをリスト形式で表示する
コンボボックス	テキストをドロップダウン形式で選択させたり，直接入力させたりすることができるもの
スクロールバー	ウィンドウをスクロールさせる，おなじみのもの
フレーム	コントロールを含むことができ，コントロールをグループ化する
ピクチャーボックス	グラフィックスを描写したり，コントロールを含むことが可能
イメージ	ビットマップなどのイメージを表示する
シェイプ	円や長方形などのグラフィックス・オブジェクト
ライン	直線のグラフィックス・オブジェクト
ドライブリストボックス	パソコンのドライブを選択するのに使用
ディレクトリ リストボックス	ディレクトリを選択するのに使用
ファイルリストボックス	ファイルを選択するのに使用
タイマー	一定間隔でイベントを発生させるもの
データ	データベースとの接続に使用

《第2表》各コントロールが共通に持つプロパティ

プロパティ	内容
Name	コントロールの名前
Top	コントロールの上端の座標
Left	コントロールの左端の座標
Width	コントロールの幅
Height	コントロールの高さ
ForeColor	コントロールの表示色
BackColor	コントロールの背景色
Font	表示する文字のフォント
Index	コントロール配列のインデックス
Visible	コントロールの表示／非表示の設定
Enabled	コントロールが利用可能／不可能の設定

るぞ。

助手　えーと，プロパティは“性質”，メソッドは“機能”，イベントは“状態変化”のことだよね。えっへん。

所長　あたりです。さすがに3回いえば，ニワトリでも覚えるよね。

標準コントロールって何者？

所長　さて，今月紹介するコントロールは“標準コントロール”と呼ばれるもの。このコントロールを，**第1図**，**第2図**に示そう。

助手　見たことあるヤツもいれば，「コイツ誰？」っていうのもあるぞ。

所長　そんなあなたは，**第1表**もご覧ください〜。Windowsアプリケーションをよーく見てみると，たいていこれらの部品で構成されているのがわかるぞ。VB5.0のうち，プロフェッショナル版やエンタープライズ版には，標準コントロール以外にも，“拡張コントロール”と呼ばれるものが付属されている。

助手　それはどんなヤツ？

所長　ちょと今イケてる〜，インターネットとかぁ，マルチメディア関連のぉ，コントロール。これらについては，今後の連載で紹介する予定よ。たぶんね。

助手　なぜそこだけ軽いノリになる？　さては自信ない？

コントロールのプロパティを理解せよ！

所長　それでは，くわしい解説に入ることにするぞ。先ほど**第1表**にあげたコントロールは，**第2表**のような共通のプロパティを持っている。

助手　えーと，それはコマンドボタンやラベルなんかは，**第2表**の性質，たとえば名前や座標なんかを設定することができる，ということね。

所長　さようです。それじゃ，以下に一つずつ説明していくね。

●Nameプロパティ

すべてのコントロールはオブジェクトなので，プログラムで呼びだすためには名前が必要になります。この名前がNameプロパティです。

また，Nameプロパティは，同じフォームに配置する場合には，必ずユニーク（一つしかないもの）にする必要があります。とはいっても，レイアウト時にVBが自動的にユニークな名前を付けてくれるので，あまり気にする必要はありません。

●位置と大きさのプロパティ

コントロールは，フォーム上に配置されるオブジェクトです。そのため，位置や大きさといったプロパティが必要になります。

これらは，縦方向の位置Top，横方向の位置Left，幅Width，高さHeightというプロパティが対応します。これらのプロパティは，デザイン時にコントロールの位置や大きさを変化させると，自動的に設定されます。

●色のプロパティ

コントロールは，ウィンドウ内でグラフィック表示されるため，色のプロパティが必要になります。色に関するプロパティは，表示色のForeColor，背景色のBackColorがあります。

●フォントのプロパティ

文字を表示するコントロールは，Fontプロパティでフォントの種類を設定します。

所長　とりあえずはこれらのプロパティを把握してほしい。それじゃつぎは，いよいよコントロール本体について紹介していくことにしよう。今回は，標準コントロールのうちユーザー・インターフェースの作成の基本となる，

《第3表》コマンドボタンの主要なプロパティとイベント

プロパティ	内容
Caption	ボタン上に表示する文字列
DisabledPicture	ボタンにイメージを貼り付ける場合に有効。ボタンが利用不可能な状態のときに表示されるイメージ
DownPicture	ボタンにイメージを貼り付ける場合に有効。ボタンが押されたときに表示されるイメージ
Enabled	ボタンが利用不可かどうか
Font	Captionのフォントの指定
Picture	ボタンにイメージを貼り付ける場合に有効。ボタンに貼り付けるイメージ
イベント	**内容**
Click	ボタンが押された時に発生するイベント

※メソッドについてはとくに注目すべきものはない

《第4表》テキストボックスの主要なプロパティとイベント

プロパティ	内容
Alignment	表示するテキストの配置（左揃え，右揃え，中央揃え）を設定する
Multiline	複数行の表示・入力が可能かどうかの設定
Text	表示される文字列
Font	テキストのフォントの設定
Locked	テキストが変更可能かどうかを設定する
イベント	**内容**
Change	テキストが変更された時に発生する

※メソッドについてはとくに注目すべきものはない

《第5表》ラベルの主要なプロパティ

プロパティ	内容
Alignment	表示するテキストの配置（左揃え，右揃え，中央揃え）を設定する
AutoSize	表示するテキストに合わせてラベルの大きさを設定する
BackStyle	表示するテキストの背景を透明にするか，不透明にするかの設定
Caption	表示するテキスト文字列

※メソッドとイベントについてはとくに注目すべきものはない

- ●コマンドボタン
- ●テキストボックス
- ●ラベル

の3種類をくわしく紹介するぞ。

ポチっと押すコマンドボタン

所長　コマンドボタンは，現実の世界にあるボタンと同じ働きをするものだ。

助手　「ポチっとな」の，押すボタンのことね。

所長　そういやアンタ，ドワルスキーに似てるね。というわけで，コマンドボタンは，現実ボタンと同じように，マウスでクリックすると押しさげられたように外観が変化するぞ。この“押す”というアクションにより，さまざまな処理の開始／中断／終了の指示を行なうことが可能だ。

助手　アターシャ様，あんなこといってはりますぜ（たてかべ和也の声で読んでね）。

所長　はいはい。コマンドボタン上には，文字列やイメージを表示することができるぞ。基本的な使いかたを解説いたそう。デザイン時に表示する文字列をCaptionプロパティに設定し，Clickイベントにボタンが押されたときの処理をコードで記述するのだ。コマンドボタンの主要なプロパティ，メソッド，イベントを，**第3表**にあげておくぞ。

モジモジ扱う テキストボックスとラベル

所長　テキストボックスは，文字の表示と，ユーザーからの文字入力に使うコントロールだ。複数行の表示／入力にも対応しているぞ。

助手　何か，ジミなコントロールね。控えめな人？

所長　テキストボックスに表示する文字列は，Textプロパティにその文字列を代入することで設定する。ユーザーが入力した文字列を得るときも，このTextプロパティを参照することになるぞ。テキストボックスの主要なプロパティ，メソッド，イベントは**第4表**のとおりだ。

助手　要は，メッセージを表示したり，コメントを入力してもらったりするときに使うわけだ。

所長　おつぎはラベルね。ラベルは，文字列を表示するコントロールだ。

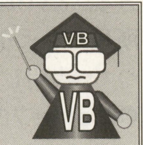
助手　テキストボックスとは，ど～ちがうの？

所長　ラベルは，文字列を表示するだけで，ワクがないということがポイントだ。Captionプロパティに，表示させたい文字列を代入することになる。このCaptionプロパティは，デザイン時に入力することも可能だし，プログラム・コードでも指定することもできますぞ。

助手　プログラム実行中に文字列を変更

Technical Column

VBの表示座標系“Twips”とは？



コントロールの表示位置や大きさを設定するプロパティとして，Top，Left，Width，Heightがあることは本文で紹介しました。

ここでの注意してほしいことに，これらのプロパティで設定される単位は，ディフォルト（初期設定）ではピクセル（ドット）単位ではなく，VB独自の“Twips”と呼ばれる単位系ということがあります。このTwipsとは，どのような単位なのでしょうか？

まず知っておきたいことは，「1論理cm」あたりが，「567Twips」ということです。1論理cmとは，画面に表示されているものを印刷したときに，1cmになるような長さのことです。

つまり，Twipsで大きさを設定しておけば，ディスプレイの解像度に依存することなく大きさをきめることができるのです。

座標系は，フォームの“ScaleModeプロパティ”により変更することができます。設定することのできる座標系を，右の表に示します。

グラフィックの描写などでは，ピクセル（ドット）単位の座標系に設定したほうが，扱いやすいでしょう。

《VBの座標系の種別表》

座標系	内容
User	ユーザー独自の座標系，ScaleHeight，ScaleWidth，ScaleLeft，ScaleTopで設定可能
Twips	VB独自の座標系,1論理cmあたり567twip
Points	ポイント単位の座標系
Pixels	ピクセル単位の座標系
Charachters	キャラクター単位の座標系
Inches	インチ単位の座標系
Millimeters	ミリ・メートル単位の座標系
Centimeters	センチ・メートル単位の座標系

することもできるわけね。

所長　そういうこと。ラベルの主要なプロパティ，メソッド，イベントを，第5表にあげておくぞ。

サンプルを実行して確認してみよう

所長　さて，これまで紹介したコントロールは，第3図のようにまとめることができる。それでは最後に，コマンドボタン，テキストボックス，ラベルの三つのコントロールを使ったサンプル・プログラムを作ってみよう。リスト1と第4図をご覧ください～。

助手　何じゃこのショボイ画面は。

所長　一番上のテキストボックスに文字を入力して，その下のコマンドボタンを押すと，一番下のラベルに入力された文字が表示されるプログラムです～。

助手　何かこう，MZって感じ～。

所長　シャープのマイコン？

助手　「まぁジミィ～」の略でーす。所長もな，もっとハデなプログラムを作ってくれよな。ピンポ～ン。ここで臨時ニュースです。3月でNewton（ニュートン）の開発が終了しました。生産も中止になるそうで～す。アメリカじゃ，それに対して抗議運動も起きちゃいました～。でも，日本ではコレカラよ♥　発売は4月24日に延びちゃったけどね。

所長　ムダ話も終了しよう～。というわけで，来月はコントロールの続きをお届けします。お楽しみに！

Every Month Present

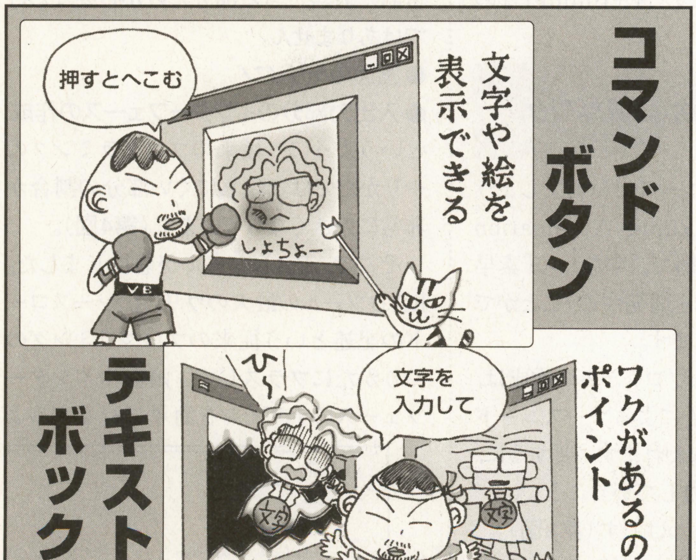
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント⑤』係

■'98年3月号の当選者は，尾道勝也さん（東京都杉並区・17歳），富永勇人さん（大阪府高槻市・20歳），一番ヶ瀬 裕さん（福岡県北九州市・13歳）です。おめでとうございます！

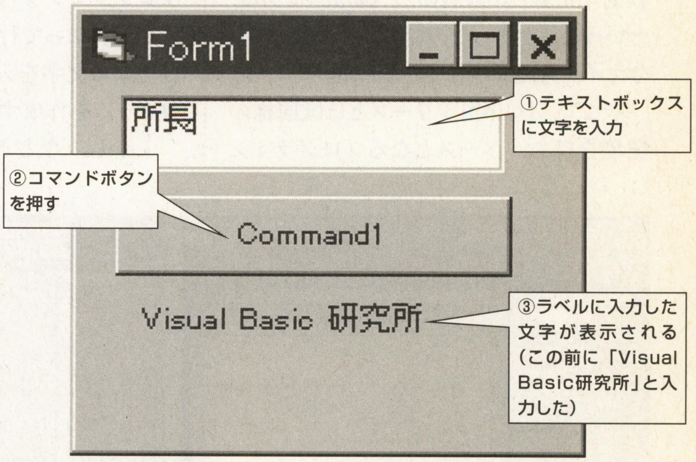


《第3図》コマンドボタン，テキストボックス，ラベルの概念と特徴

《リスト1》コントロールのサンプル

```
Option Explicit

Private Sub Command1_Click()
    Label1.Caption = Text1.Text
End Sub
```

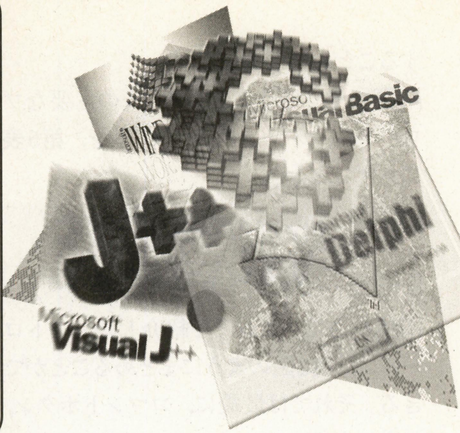
- おまじない（Option Explicit）
- ラベル1のCaptionプロパティに，テキスト1のTextプロパティの値を代入
- コマンドボタン1のClickイベントプロシージャ



《第4図》サンプル・プログラムの実行画面

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第15回　C++Builderに最新バージョンが登場！

プログラミング・システム・メーカーの老舗ボーランドから，“C++”言語を採用したRADツール『C++Builder』のバージョン3が登場しました。今回は，そのプレビュー・バージョンを実際に使いながら，その位置づけなどを探ってみたいと思います。

石川直人 (Naoto Ishikawa)
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。VB研所長にさそわれ，フットサルを初体験♥　しかし，バテぐあいは5歳年上の所長と一緒であった。所長いわく「ぼかぁ5年前はもっと体力あったもんね，うひひひ」(←自慢になってないぞ，所長)

C++Builderってそもそも何？

『C++Builder（シー・プラスプラス・ビルダー）』とは，ボーランドから発売されているWindows用RADツールです。

同じくボーランドから発売されているRADツール『Delphi（デルファイ）』は，そのすばらしい設計による扱いやすさ・高速性・高性能などにより，さまざまな点で非常に高い評価を受けました（**第1図**）。しかし，唯一の欠点として，採用しているのが比較的マイナーな言語の“Pascal（パスカル）”である，ということがあったのです。これは，かなりマイナス評価されていました。

そこで，Delphiシリーズとほぼ同様の環境を持ち，ベースとなるプログラミング言語として“C／C++”言語を採用し開発された製品が，このC++Builderなのです（**第2図**）。

RADツールが必要なワケ

ところで，RADツールとは何でしょうか？　RADとは【Rapid（ラピッド） Application（アプリケーション） Development（デベロップメント）】の略で，すなわち「素早くアプリケーションを開発する」ことができるツールを意味します。

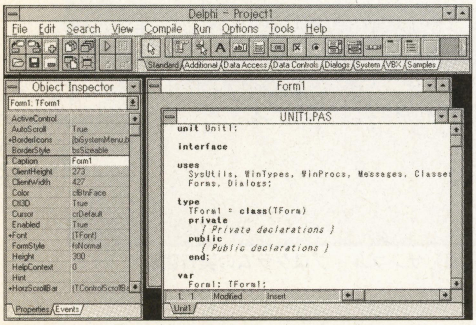
もっとも基本的なプログラムの作成は，プログラミング言語によるソースコードの記述によって行なわれます。要するに，ひたすら文字を入力していくことで，プログラムを作成するわけです（**第3図**）。

しかし，今どきのプログラムでは，数値制御や論理制御など，プログラミング言語で表現できる部分だけが必要なわけではありません。

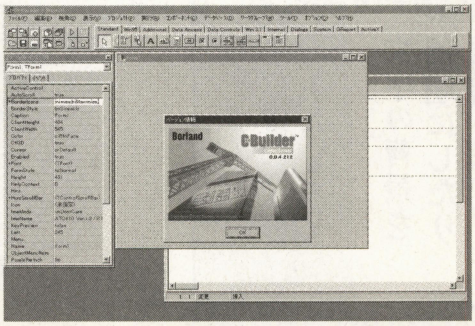
- **画面のデザイン**
- **入出力部分のインターフェースの作成**

というように，従来のプログラミングのやりかたでは表現しにくい部分の割合が非常に大きくなっています（**第4図**）。

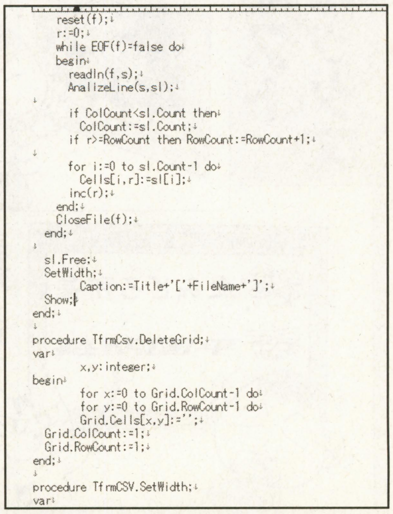
そこで，RADツールが登場しました。RADツールの最大のウリは，ソースコードの記述という従来のプログラミングのやりかたにプラスして，画面やインターフェースのデザインを簡単に行なえるよ



《第1図》初代Delphiの登場は，Windowsの開発ツール界（？）に衝撃をあたえた

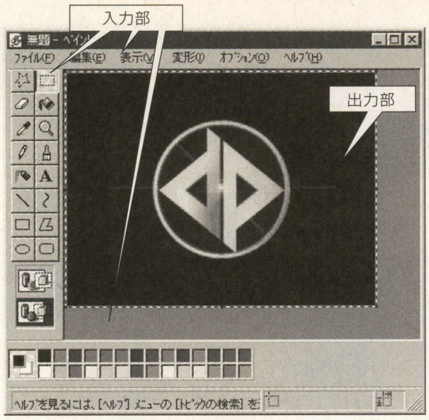


《第2図》長い間待ち望まれていたC++版Delphiが，この初代C++Builderだ

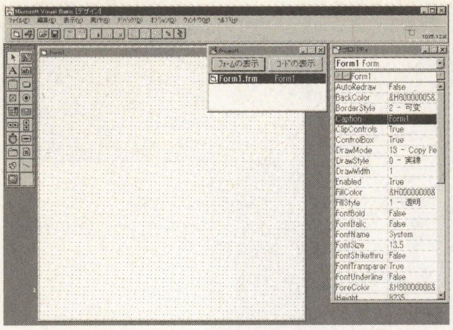


```
    reset(f);
    r:=0;
    while EOF(f)=false do
    begin
      readln(f,s);
      AnalizeLine(s,sl);

      if ColCount<sl.Count then
        ColCount:=sl.Count;
      if r>=RowCount then RowCount:=RowCount+1;

      for i:=0 to sl.Count-1 do
        Cells[i,r]:=sl[i];
      inc(r);
    end;
    CloseFile(f);
  end;

  sl.Free;
  SetWidth;
      Caption:=Title+'['+FileName+']';
  Show;
end;

procedure TfrmCsv.DeleteGrid;
var
      x,y:integer;
begin
      for x:=0 to Grid.ColCount-1 do
      for y:=0 to Grid.RowCount-1 do
      Grid.Cells[x,y]:='';
  Grid.ColCount:=1;
  Grid.RowCount:=1;
end;

procedure TfrmCSV.SetWidth;
var
```

《第3図》ひたすら文字を入力してプログラムを作成する，従来のスタイル



《第4図》最近のアプリケーションは，インターフェースのデザインが重要（ちなみにこれはWindows95のアクセサリ『ペイント』）



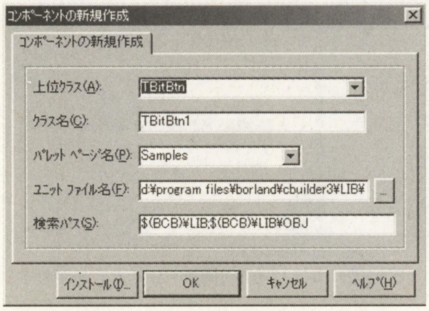
《第5図》簡単RADツールVisual Basicによって，Windowsプログラミングへの敷居は非常に低くなった（これは助手時代に使っていたVisual Basic2.0）

《第1表》各プログラミング・ツールの比較

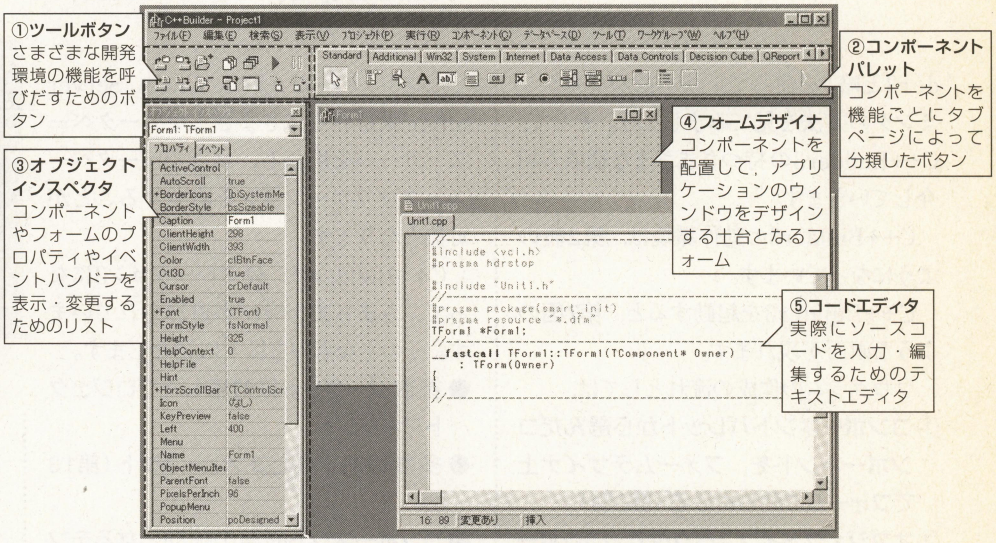
ツール名	言語	部品
Visual Basic	BASIC	コントロール／OCX
Delphi	Pascal	コンポーネント／OCX
C++Builder	C++	コンポーネント／OCX

《第2表》C++Builder 3の動作環境

CPU	Intel486DX-100MHz以上
メモリ	32Mバイト（推奨48Mバイト）
ハードディスク	200Mバイト以上
OS	Windows95／Windows NT 4.0（SP2）



《第6図》C++BuilderやDelphiでは，プログラムの部品（コンポーネント）を，自分で自由に改造・作成することができる



《第7図》C++Builderの画面構成と各部の機能

うな仕組みを搭載していることです。

たとえば，もっとも有名なRADツールであるマイクロソフトの『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）』を見てみましょう。

そこでは，“フォーム”と呼ばれる土台の上に，“コントロール”と呼ばれる部品を配置していくことで，プログラムの外観をデザインしていきます（**第5図**）。そして，それぞれの部品に対するユーザーのアクション（たとえばクリックやキー入力など）に，プログラムがどのように応答するのかを，従来どおりのプログラミング言語による記述で設定していきます。

C++Builder／Delphiはここが優れている！

C++BuilderやDelphiでも，先ほど説明したようなRADツールの基本的な考えかたは変わりません。

- **Visual Basicでコントロールと呼ばれている部品は，C++BuilderやDelphiでは“コンポーネント”という名前で呼ばれる**
- **記述言語がVisual BasicがBASIC言語なのに対し，C++BuilderがC++言語，DelphiがPascal言語である**

この2点をのぞけば，ほぼ使用感は同じであるといえます（**第1表**）。

しかし，Delphi／C++Builderが優れている部分があります。それは，デザインに使用される部品であるコンポーネントの設計が，非常に優れていることです。

もう少しくわしく説明すると，Visual Basicのコントロールは，基本的には標準で用意されているものをそのまま使用する，という使いかたしかできません。

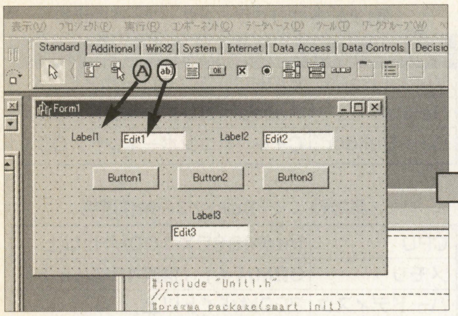
しかし，C++Builder／Delphiのコンポーネントは，それ自体がDelphiやC++Builderでコンパイルできるソースコードによって記述されています。そしてそのソースコードを改変することによって，プログラマーが自由にその機能を拡張・変更することが可能です。さらに，まったく新たな部品を作りだしたりすることもできるのです（**第6図**）。

ありものの部品を組み合わせてデザインを行なっていくだけでなく，自ら作った新しい部品をも利用してプログラムを作っていくことができる。それが，C++BuilderやDelphiの非常に大きなウリなのです。

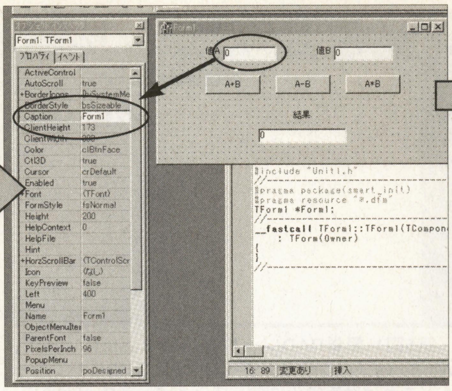
さらに，採用されているC++やPascal（正確にはObject Pascal（オブジェクト パスカル））が，きちんとしたオブジェクト指向プログラミング言語であること。そして，その上でオブジェクト指向を有効に生かすことができるように，コンポーネントが設計されていること。これらの点が，C++Builder／DelphiをRADツールとしてだけでなく，通常の開発ツールとしても非常に高いレベルで完成させているのです。

C++Builderによるプログラミング

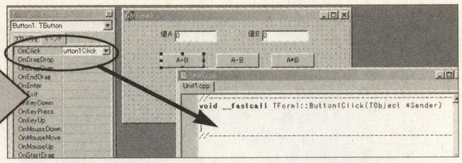
それでは，ここからは実際にC++Builderバージョン3（以降C++Buil



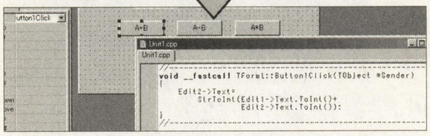
《第8図》コンポーネントパレットから，部品（コンポーネント）を土台（フォーム）に貼り付ける



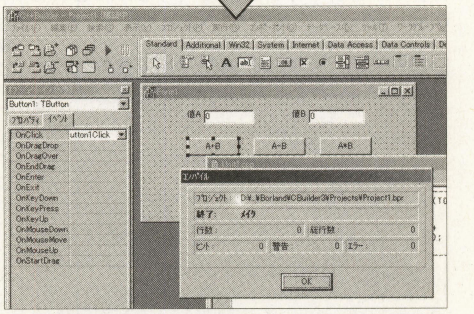
《第9図》目的に合わせてプロパティを変更する



《第10図》イベントとその応答を関連づける



《第11図》細かいコーディングをしていく



《第12図》コンパイル（翻訳）してできあがり

der3と略）を使って，基本的なプログラミングの方法を見てみましょう。そして，C++Builder3の持つさまざまな機能も紹介していきます。

C++Builder3の動作環境は，第2表のようになっています。

C++Builder3を起動すると，第7図のような画面が現れます。

プログラムの作成の流れとしては，

①コンポーネントパレットから選んだコンポーネントを，フォームデザイナ上でフォームに貼り付ける（第8図）。

②オブジェクトインスペクタで，コンポーネントやフォームのプロパティをさまざまに調整する（第9図）。

③さらに，オブジェクトインスペクタで，コンポーネントやフォームのイベントに対するハンドラを設定する（第10図）。

④コードエディタで，イベントハンドラの内容を具体的に記述していく（第11図）。

⑤ツールボタンを使って，作成したプログラムを保存，コンパイル，実行する（第12図）。

といった感じになります。

C++Builder3の新機能

C++Builder3には，Standard（スタンダード）版，Professional（プロフェッショナル）版，Client（クライアント）／Server（サーバ） Suite（スィート）版の３種類のパッケージが用意されています。

Standard版は，Windowsの基本的なプログラムを作成できるバージョンです。Professional版はほとんどの機能を搭載したフル・バージョンで，Client/Server Suite版はさらにさまざまなデータベース・サーバを用意し，高度なデータベース・アプリケーションを開発することが可能となります。

C++Builderは，最新バージョン3になって，さまざまな機能が追加されています。その主なものを以下に紹介します。

- **複数ターゲットに対応したプロジェクトマネージャ**
- **多数追加されたコンポーネント（第13図）**
- **コンポーネント開発の補助となるテンプレート**
- **コード入力支援機能**
- **最新のRougeWaves社製標準C++ライブラリ2.0**
- **VCLパッケージDLLによる，プログラム・サイズの小型化**
- **デバッグ中の値の評価を，ツールチップで表示（ポップアップするメッセージ）**
- **COMインターフェースのネイティブなサポート**

また，Professional版以上には，

- **ActiveXコントロールの作成**
- **インターネット・プログラム用コンポーネント**
- **MMX対応アセンブラの搭載**
- **OWL／MFC4.2／COFFインポート・ライブラリのサポート**

が追加されています。ここまで読むと，Delphi3ユーザーなら何となく気づいていることでしょう。MMXコンパイラやMFCのサポートをのぞけば，そのほとんどがDelphi3で採用された機能です。

C++Builder3は，初代C++BuilderがDelphi2.0相当の機能を持っていたのに対し，Delphi3相当の機能を持たせつつ機能強化した製品なのです。

C++Builder／Delphi ちがいに注目！

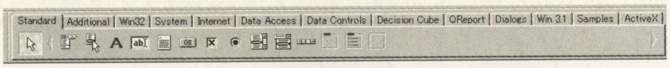
最後に，C++Builder3とDelphi3を比較してみることにしましょう。

前述したように，「C++Builder3はDelphi3のC++版」といっていいほど，ほぼ同程度の機能を持っています。しかし，一つ大きなちがいがあります。それは，開発環境の動作スピードです。

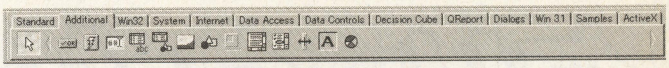
Delphiは，その開発環境が非常に高速に動作する開発ツールでした。よほど大規模なプログラムでもない限り，コンパイルは一瞬で終わってしまいます。しかしC++Builderは，そのコンパイルが高速ではありません。

これは，C++言語とPascal言語の差が原因です。

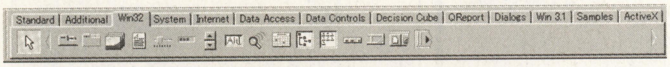
Pascal言語というものは，教育用言語としてもよく使われているように，シンプルでわかりやすい言語構造を持っています。これは，人間にとってだけではなく，コンピュータにとっても非常にわか



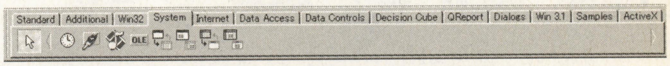
メニューやボタンなど，Windowsの標準的なコントロールをコンポーネント化したもの



スピードボタンやイメージなど，よく使われる部品をコンポーネント化したもの



Windows95以降で新たに追加された標準Windowsコントロールを，コンポーネント化したもの



タイマやマルチメディアなどのシステム拡張系コンポーネント

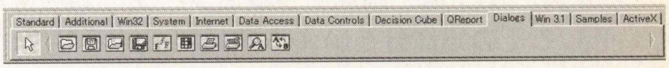
インターネットとのデータのやりとりを行なうコンポーネント

データベースにアクセスするための内部コンポーネント

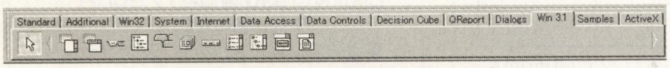
データベースの内容を表示・編集・操作するインターフェースコンポーネント

データ解析用Dicision Cube関連コンポーネント

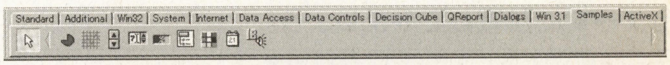
レポート用Quick Report関連コンポーネント



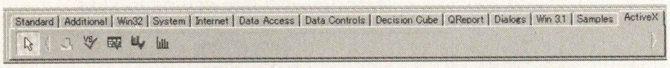
Windows標準のダイアログボックスをコンポーネント化したもの



Windows3.1のころの標準コンポーネント



C++Builderに，コンポーネント作成のサンプルとして，ソースごと収録されているコンポーネント



ActiveXコントロールをコンポーネント化したもの。他にもシステムに登録されているActiveXコントロールを登録できる

《第13図》C++Builder 3（Client／Server Suiteのβ版）に標準搭載されているコンポーネント一覧

りやすいことになります。

そのため，「ソースコードの意味を解釈しマシン語に変換する」というコンパイルの作業は，Pascalコンパイラである Delphiは非常に高速になります。

これに対してC++言語は，そのもとのC言語と同様に，実用性を高めるためにさまざまに拡張されてきました。そのため，あいまいな記述や複雑なポインタ操作などが許されており，その意味を解釈するのが非常にむずかしい言語となっています。

その結果として，C++Builderは Delphiとくらべると，コンパイルの速度が非常に遅くなってしまいます。

具体的に比較してみましょう。デフォルト（初期設定）の状態で，標準フォームのみのプログラムをコンパイルするのにかかる時間を計測してみました。その結果は，C++Builder3では約28秒かかりましたが，Delphi3では計測不可能なくらい一瞬で終わります。

C++Builderでは，変更された部分のみコンパイルするなどの方法を採用することで，コンパイル速度の高速化をはかっています。しかし，Delphiほどの開発環境の快適さは失われています。それは，唯一C++Builderの残念なところといえるでしょう（他のC++コンパイラにはもっと遅いものもあるが…）。

C++Builder3は どんな人に向いている？

C++Builder3は，DirectX（ダイレクト）関係のプログラミングにもきちんと対応しています。標準で用意されているヘッダには，DirectX3レベルのものがひととおり用意されているようです。

この点については，Delphiよりも C++Builderのほうが優れているといえるでしょう。

私は軽快な動作環境を持つDelphiのほうが好きなのですが，C++Builderにもそれなりに利点があるため，どちらを選ぶかというとむずかしいものがあります。

C++Builderでなければできないこと（C++資産の応用やDirectXプログラミングの簡単さなど）を求めないならば，Delphiのほうを個人的にはおすすめしておきましょう。

復活の次回予告

さて，次回は以前予告したとおり，Windows CEによるプログラミングの話になるかもしれません。Windows CE 2.0も発表されましたし，最近満たされていないわたしの物欲は，ここで一気に爆発するのでしょうか？（反語表現）

それでは，また来月。

※今月のごめんなさい　福井県武生市の小泉政仁さんより，'98年4月号83ページ右段のリストについて「あのC++のクラスはどうやってメンバを扱えるのですか。公開部がないのに」という指摘をいただきました。まったくそのとおりです。「char namae[10];」の前に，「public:」の1ラインを追加して公開してください。ごめんなさい。

Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

Klik & Play
クリック　アンド　プレイ

Click & Create
クリック　アンド　クリエイト

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。DOSモバイルギアで動作する行番号式BASIC『UBASIC86』を見つけ，ようやくモバイルギアをポケコン代わりにできるようになった。しかしそれもつかの間，Windows CE2.0日本語版が発表され，モバイルギアIIの購入に悩むのであった。

Play 6
新技術公開！　Click&Createでぐりぐり画面回転させる！

『Klik&Play』は，高速アクション・ゲームを簡単に作れるツール。そしてその兄貴分といえるのが『Click&Create』で，Klik&Playとくらべ“計算機能”“スムーズ・スクロール機能”が強化されています。今月は，このClick&Createを使って“画面の回転”というテーマに挑戦してみましょう。

画面回転とは？

ナムコの『アサルト』というアーケード・ゲームを知っていますか？　プレイヤーの自分を中心として，画面全体を回転させるという斬新な演出に，当時は非常に驚かされました（第1図）。

このアサルトは，回転機能をハードウエアで持つ基板を使用していました。その後も同様な機能を持った基板で，各社から画面を回転させるゲームがいくつも発売されました。その中でも『キャメルトライ』は，回転を単なる演出にとどめず，大きくゲームの内容にかかわらせたことで有名です。

また，スーパーファミコンも画面回転機能をハードウエアで持っていたため，そのような演出を取り入れたゲームがあります。

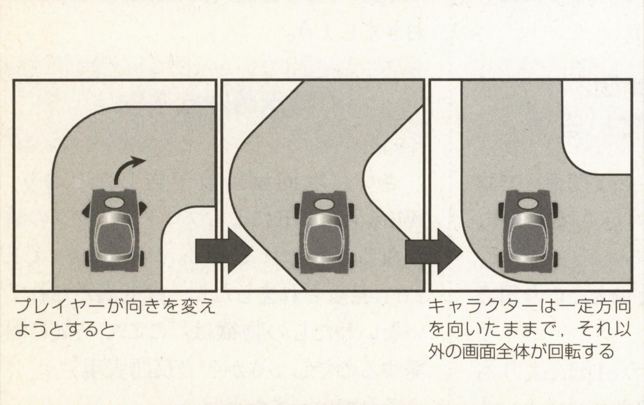
Click&Createで回転するには？

さて，Click&Createですが，残念ながらこのような回転機能はサポートされていません。

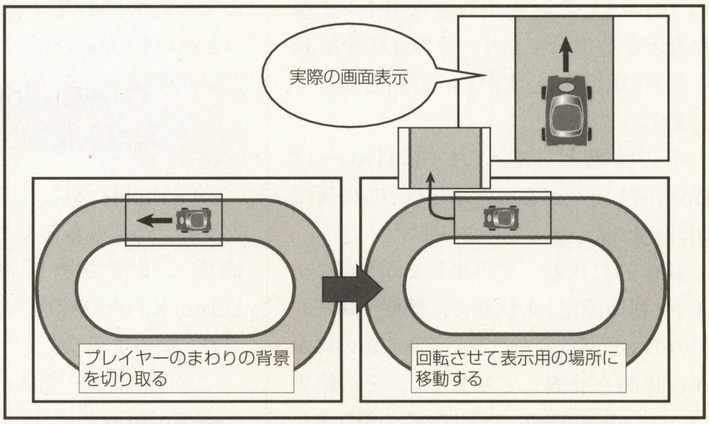
というわけで，サポートされていない機能は，何とかして無理やり表現することにします。以前紹介したKlik&Playでの疑似スクロールのように，キャラクターを並べて，回転する背景を表現することにしましょう（第2図）。

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
ホームページ
http://www2.infoweb.ne.jp/klik/

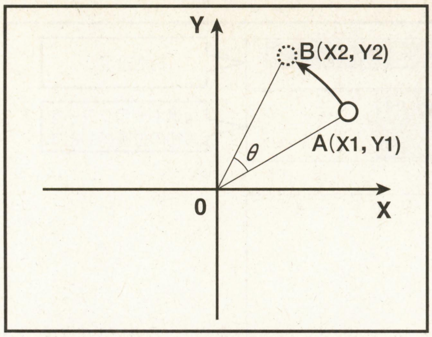
動作環境
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要



《第1図》これが画面回転を利用したゲームだ！



《第2図》回転させるために，キャラクターを並べて背景を表現する



《第3図》回転したときの座標を求めるには？

回転の計算方法はこれだ！

さてさて，ここからちょいと数学のお話になります。

一般的に，座標A（X1，Y1）を角度θぶん回転させた座標B（X2，Y2）を求める場合を考えてみましょう（**第3図**）。これは，回転行列を展開した，つぎの式で求めることができます。

X2＝X1×cosθ－Y1×sinθ

Y2＝X1×sinθ＋Y1×cosθ

回転行列やsin／cosなどの三角関数をくわしく知りたい人は，高校数学Ⅰの教科書や，本誌連載『先生と生徒のためのBASICプログラミング講座』を参考にしてください（今月も三角関数を扱っている）。

三角関数は力技で実現する

先ほどの式ですが，sin／cosという三角関数が含まれています。BASICなどのプログラミング言語では，たいてい三角関数が用意されているので問題ないのですが，Click＆Createにはこれがありません（三角関数や絶対値などは用意してほしい！）。

この問題をどうするか，考えてみましょう。Click＆Createでのキャラクターの向きは，最大32方向ですね。ならば，**第1表**のように32方向のsin／cosの値が求められれば，解決できそうです。

《第1表》各角度に対するsin／cosの値

角度(度)	sin	cos
0	0	1
11.25	0.19	0.98
22.5	0.38	0.92
33.75	0.55	0.83
45.0	0.7	0.7
56.25	0.83	0.55
67.5	0.92	0.38
78.75	0.98	0.19
90	1	0
101.25	0.98	−0.2
112.5	0.92	−0.39
123.75	0.83	−0.56
135.0	0.7	−0.71
146.25	0.55	−0.84
157.5	0.38	−0.93
168.75	0.19	−0.99
180	0	−1
191.25	−0.2	−0.99
202.5	−0.39	−0.93
213.75	−0.56	−0.84
225.0	−0.71	−0.71
236.25	−0.84	−0.56
247.5	−0.93	−0.39
258.75	−0.99	−0.2
270	−1	−0.01
281.25	−0.99	0.19
292.5	−0.93	0.38
303.75	−0.84	0.55
315.0	−0.71	0.7
326.25	−0.56	0.82
337.5	−0.39	0.92
348.75	−0.2	0.98

つまり，

- **0度ならcosθ＝1，sinθ＝0**
- **11.25度ならcosθ＝0.98，sinθ＝0.19**
- **22.5度ならcosθ＝0.92，sinθ＝0.38**

というように，いちいち方向の値を調べて，その値に対応するsin／cosの値を代入します。

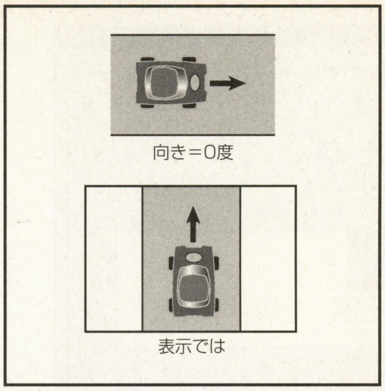
このようなやりかたを，“力技”もしくは“アッタマ悪い方式”といいます（え，いわない？）。

32方向すべてについてこの手法を取ってもいいのですが，そんなにイベントを設定するのはめんどうですね。そこで，0〜90度の値から，その他の角度の値を導きだすことにします。

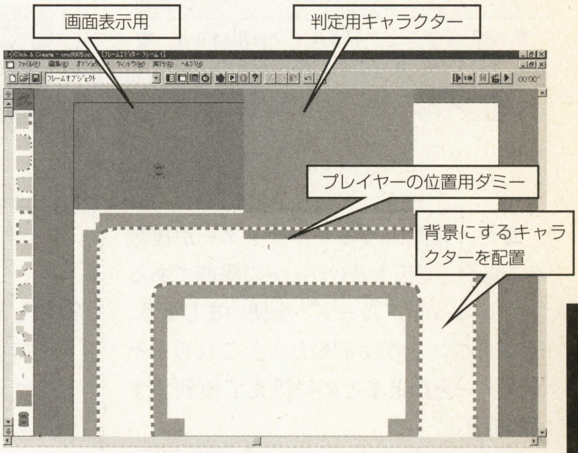
通常0度は右を意味しますが，今回作成するゲームでは，つねに自分の向きが上になるように，90度回転させています（**第4図**）。この図を見るとわかるように，今回はレーシング・ゲームのサンプルを作ることにします。

Click＆Createで実際に作るには？

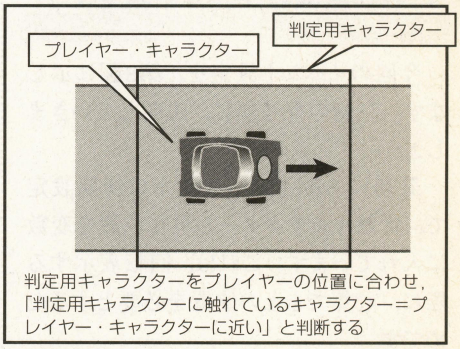
それでは，Click＆Createを使ってこの画面回転を実際に作ってみることにしましょう。



《第4図》つねに上を向くよう，90度回転させる



《第5図》必要なキャラクターを配置する



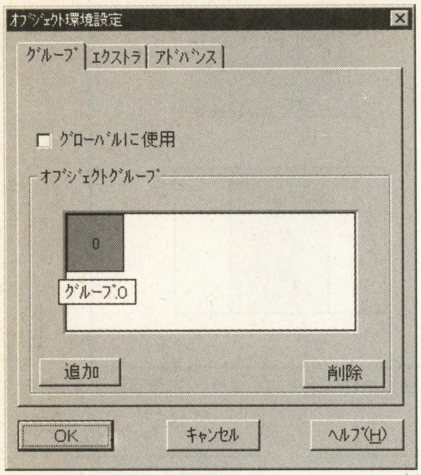
《第6図》プレイヤー・キャラとの距離を判断するため，判定用のキャラクターを作る

第5図を見てください。まず最初に，このように

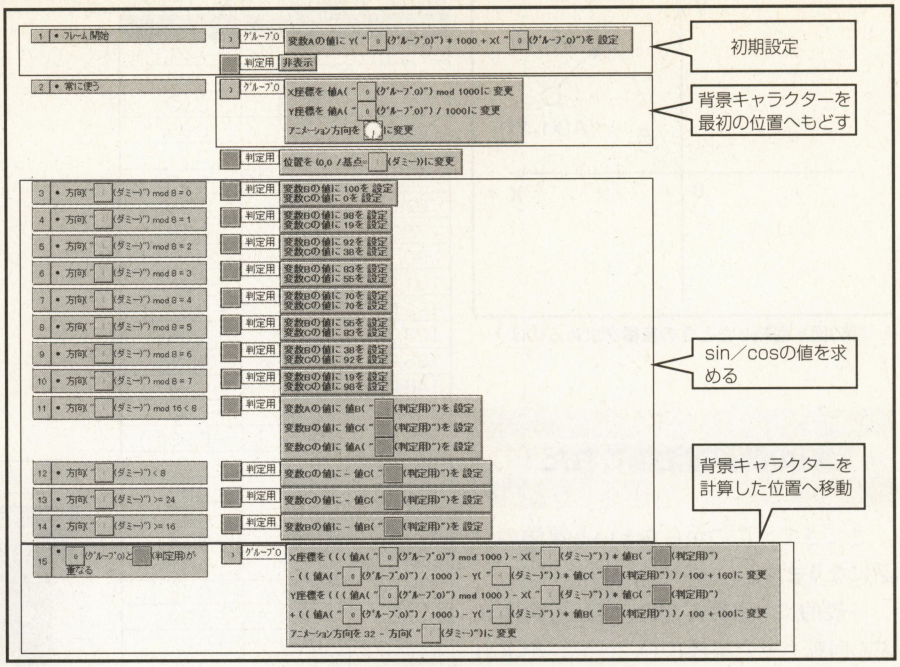
- **背景としてぐるぐる回転させるキャラクター**
- **プレイヤーの向きと位置を示すダミーのキャラクター**
- **衝突判定用の大きなキャラクター**

を配置します。

この衝突判定用のキャラクターというのは，**第6図**のように，背景となるキャラクターがプレイヤーの近くにいるかどうかの判定に使用します。



《第7図》オブジェクトグループを用いると，複数キャラクターをひとまとめにできる（ここでは背景とするキャラクターすべてを「グループ0」に登録している）



《第8図》画面を回転させるイベント設定

また，背景となるキャラクターが複数ある場合，Click＆Createの機能である“オブジェクトグループ”を使いましょう。後でイベントの設定のとき，これらキャラクターをひとまとめに扱えて便利です（第7図）。

これが回転のイベント設定だ！

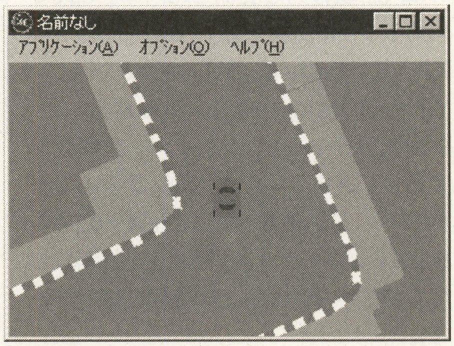
今回のイベント設定を，第8図に示します。左側の番号順に，説明していきましょう。

最初にある[1]のイベントは初期設定で，背景キャラクターの現在位置を変数に入れています。これは，回転表示する際に，計算でもとの位置を必要とするためです。

[2]のイベントは，実行中に毎回処理するもので，判定用キャラクターの位置をプレイヤー・キャラクターの位置と同じにしたり，背景キャラクターをもとの位置にもどしています。

その下の[3]～[14]のイベントでは，プレイヤー・キャラクターの方向に応じたSIN／COSの値を求め，変数に入れています。

[15]のイベントでは，判定用キャラクターに触れた（＝プレイヤー・キャラクターに近い）背景キャラクターを，回転させて表示するための場所に移動しています。



《第9図》できあがったサンプル。ちょっとガクガクした動きだが，一応回転する

Klik＆Playでは…？

今回作成した“画面回転機能”は，いろいろなゲームで応用できるはずです。ぜひ，『富士通ゲームコンテスト』の応募にも活用してください（第9図）。

今月紹介したサンプルは，残念ながらKlik＆Playでは作れず，Click＆Create専用になってしまいました。というのも，Click＆Createで強化された「計算にカッコが使える」「カウンタだけでなく，変数でも負の数が扱える」という点が大きく影響していたためです。

次回は（なるべく）Klik＆Play／Click＆Create両方で実現できる内容にしたいと思っています。

第3回ゲームコンテスト情報

富士通主催の，Klik＆Play／Click＆Createで作成したゲームコンテストは，5月15日〆切です（あと1か月！）。くわしくは，本誌'97年4月号を見るか，下記に問い合わせてください。

●問い合わせ先
富士通パレックス株式会社
☎03-5703-2752（土・日・祝祭日を除く13:30～17:00）

●インターネット（変更あり注意）
http://www2.infoweb.ne.jp/klik/
●NIFTY SERVE（ニフティサーブ）
GO SPRX

※先月の補足ですが，コンテスト応募の際，MIDIデータはGM音源対応にしてください。

Click＆Create Klik＆Play ゲーム作成術

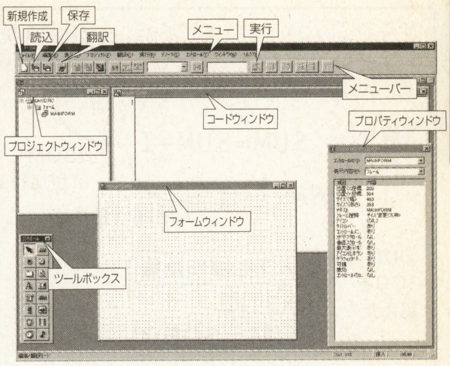
価格1,900円（+税）
好評発売中！

本連載『クリック・ゲーム作成術』でおなじみ山崎寛先生の，渾身の一冊がついに登場！ Klik＆Playはもちろん，Click＆Createのウルトラ・テクニックを満載しています。CD-ROMには，Klik＆Play／Click＆Create体験版や，たくさんのゲームを収録。ぜひこれを読んで，コンテスト応募作品をレベルアップさせてください！

《問い合わせ先》
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97（エフ・ベーシック） プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

かんのゆうき (Yuuki Kanno)

Profile

東京都生まれ。小学生の時にFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派(笑)。書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』の売れ行きは好評のようで，ホッとしているようす。

第6段階　繰り返し処理はコンピュータの得意種目だ！

4月に入り，いよいよ新年度がはじまりましたね！　「あぁ，今年度もまた同じことの繰り返しか…」とため息をついている人はいませんか？　そんな繰り返しは，コンピュータにまかせてしまいましょう。そんなわけで，今月は“繰り返し処理”について学んでいきたいと思います。

繰り返しって何だろう？

みなさんは“繰り返し”と聞くと，どんなことを思い浮かべますか？　筆者は，小学校のときにやらされた，漢字や計算のドリルを思いだしてしまいます。同じことを何度もやらなくてはいけないので，イヤでしたよね。

プログラムでの“繰り返し処理”も，ドリルと同じように「同じことを何度も作業する」ことを指します。別名，ループ処理ともいいます。

たとえば，「1から10を順番に足すと，いくつになる？」という問題があったとしましょう。この程度なら，知識として「55！」と答えられるかもしれませんね。

それでは，「1から100ならいくつになる？」という問題ならどうでしょう？

中学生以上なら，

(1＋100)÷2×100＝5050

という計算式を使って答えるかもしれません（第1図）。

しかし，この式を知らなければ，一つずつ数を足していかなくてはなりませんね。これは，かなりツライ作業になりそうです。

そんなときに登場するのが，コンピュータです。このような単純作業は，コンピュータにやってもらうのが一番ですね。そもそもコンピュータは，繰り返しのような単純なことを，正確かつ高速に行なうために作られたものなのです。

それでは，F-BASIC97で簡単なプログラムを作りながら，繰り返し処理について学んでいきたいと思います。

F-BASIC97
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
《動作環境》
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上のCPU
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上

連続した数の合計を求めるには？

小・中学生編

(□＋□)÷2×□

ここには最初の数　ここには最後の数　ここには数がいくつあるかを入れる

㊊ 3＋4＋5＋6＋7＋8は？
(3＋8)÷2×6＝33

高校生編

これは，等差数列の和を求めることになる。初項がa_1，公差がdの等差数列$\{a_k\}$のn項までの和S_nは，

$$S_n=\frac{n}{2}(a_1+a_n)=\frac{n}{2}(2a_1+(n-1)d)$$

となり，公差が1の場合を考えればいい。

《第1図》連続した数字の合計はどうやって求める？

くり返し命令①　for～next

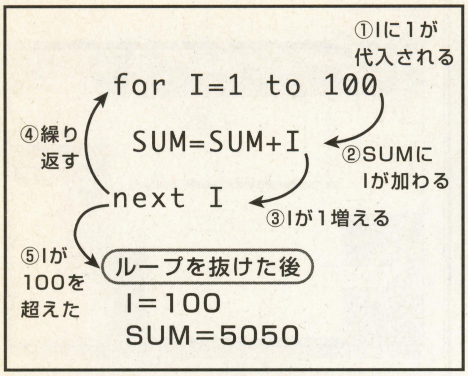
BASIC言語の命令の中で，もっともポピュラーな繰り返し命令は「for～next」です。ここで，この命令を使った**リスト1**を見てください。

このプログラムを1行ずつ説明していきましょう。

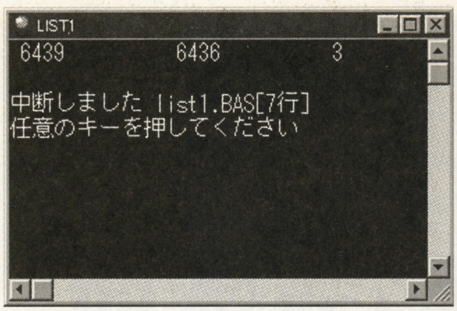
最初の100行では，変数Fに，時刻

《リスト1》「for～next」命令を使った処理速度判定プログラム・リスト

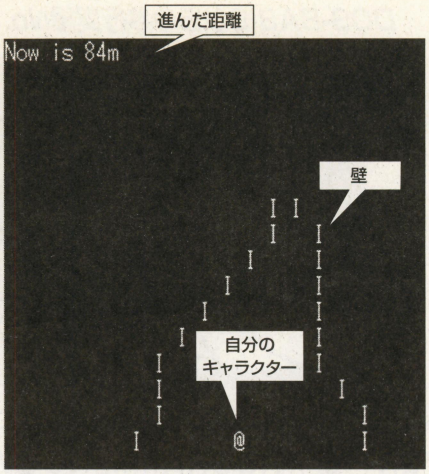
```
100 F=time
110 for I=1 to 1000000
120 next I
130 E=time
140 RES=E-F
150 print E,F,RES
160 stop
170 end
```



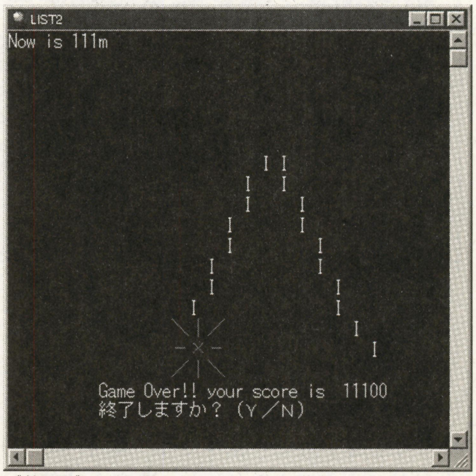
《第2図》for～next命令の基本的な流れ



《第3図》リスト1の実行画面。左から初期時間，終了時間，かかった時間が表示されている。単位は秒



《第4図》リスト2の実行画面。道の壁に当たらないように左右に動こう



《第5図》よけそこなって，壁に当たってしまった！当たり判定は，先月解説した「if～then…」命令を使っている

00:00:00からの通算時間を代入しています。初心者のかたは，「現在時刻が数字になってFという名前の箱に入っている」とイメージしてください。

つぎの110／120行に注目してください。ここで，for～next命令が登場していますね。

for～next命令の書式は，

for [変数]=[初期値] to [終了値]
[命令]
next [変数]

となります（nextの後の変数は省略可能）。

ですから，先ほどの「1から100を順番に足す」という問題をプログラムにすると，

```
10 for I=1 to 100
20  SUM=SUM+I
30 next I
```

となり，変数SUMに答の数が代入されます（第2図）。

リスト1の110／120行では，[命令]に相当する部分がありません。そのため，単純な繰り返し処理を行なうことになります。

繰り返しが終わった時点で，処理は130行に進みます。ここでは，100行と同様に，時刻を変数Fに代入しています。

つぎの140行では，最初の時間と終わったときの時間の差を取っています。つまり，110／120行の繰り返しに何秒かかったかが，変数RESに代入されるのです。そして，150行で最初の時間E，最後の時間F，それらの時間の差RESを表示して，160／170行でプログラムを終了しています（**第3図**）。

これは，筆者が昔，自分のパソコンがどのくらいの処理速度があるのかを計測するために使ったプログラムです（現在のベンチマーク・プログラムとは比較にならないほど単純…）。このプログラムで表示されたRESの値が小さいほど，速いパソコン（というかBASIC）なわけです。

for～nextを使ったゲームで遊ぼう！

つぎは，for～next命令を使った障害物ゲームで遊んでみることにしましょう。

リスト2を入力して実行すると，**第4図**のような画面が表示されます。ちょっと見づらいかもしれませんが，道（Iで囲まれたところ）があり，その上に自分の操作するキャラクター“@”がいます。

道はつねに動いているので，[4][6]キーで左右に移動して，道の壁にぶつからないように進んでください。左上には，現在進んだ距離が表示されます。

壁にぶつかってしまうと，**第5図**のようにゲーム・オーバーとなります。スコアが表示されるので，[Y]キーを押して終了させてください。[N]キーを押すと，ゲームが再びはじまります。

それではここで，**リスト2**の中をよく見てください。

```
220 for I=1 to 1000
      ：
390 next I
```

リストの中には，このように，いたるところでfor～next命令が使われています。

他にも，先月解説した制御命令（条件分岐）の「if～then…」命令なども使っています。リストをよく見て，どのような処理が行なわれているか，解読してみることにしましょう。

どんな処理をしている？

●初期設定（140～160行）

ここでは，変数の設定と，自分のキャラクターの初期位置の表示を行なっています。変数WIは道の幅で，この値を変更することで，ゲームの難易度を変えることができます（多少表示は変になるけど）。

●メイン（170～410行）

最初のfor～next命令の1000と書かれた部分が，繰り返し回数です。すなわち，ここの数字を変えることで，走る長さがちがってきます。

メインの中で「壁の移動」は，変数A%が0のときは左方向に，1のときは右方向に移動するようになっています。

●動かした壁を表示（420～480行）

メインで計算した壁の位置を，実際に

《リスト2》「for〜next」命令を使った障害物競走プログラム・リスト

```
110 '--------------------------------------
120 'for〜nextを使ったゲーム
130 '--------------------------------------
140 '初期設定------------------------------
150 dim PO(20)
160 WI=20
170 'メイン--------------------------------
180 *MAIN
190 cls:color 7:MX=5
200 locate 15,15
210 print "@"
220 for I=1 to 1000
230 'スコア表示-----------------
240 locate 0,0:print "Now is"+str$(I)+"m"
250 '乱数設定-------------------
260 A%=int(rnd(1)*2) '0または1をa%に格納
270 gosub *ERS
280 '壁を移動する----------------
290 if A%=0 then
300   PO(1)=PO(1)+1
310   if PO(10)>10+WI then PO(10)=10+WI
320   gosub *MOVE
330 else
340   PO(1)=PO(1)-1
350   if PO(10)<-10 then PO(10)=-10
360   gosub *MOVE
370 end if
380 gosub *KEYIN
390 next I
400 stop
410 end
420 '動かした壁を表示-----------
430 *MOVE
440 locate 19+PO(1),6
450 print "I"
460 locate 1+WI+PO(1),6
470 print "I"
480 return
490 '壁消去&一つさげ表示---
500 *ERS
510 for J=1 to 10
520 locate 10+PO(J)+(10-J),5+J
530 print " "
540 locate 10+WI-(10-J)+PO(J),5+J
550 print " "
560 next
570 for J=9 to 1 step -1
580 PO(J+1)=PO(J)
590 next
600 for J=2 to 10
610 locate 10+PO(J)+(10-J),5+J
620 print "I"
630 locate 10+WI-(10-J)+PO(J),5+J
640 print "I"
650 next
660 return
670 'マイキャラ表示&移動--------
680 *KEYIN
690 locate MX+10,15
700 print " "
710 KEY$=inkey$
720 select case KEY$
730   case "4"
740     MX=MX-1
750   case "6"
760     MX=MX+1
770 end select
780 locate MX+10,15
790 print "@"
800 if MX=PO(10) or MX=PO(10)+WI then
810   goto *GOR
820 end if
830 return
840 'ゲーム・オーバー処理----------
850 *GOR
860 locate MX+10-2,14:color 2
870 print "＼｜／"
880 locate MX+10-2,15
890 print "－×－"
900 locate MX+10-2,16
910 print "／｜＼"
920 locate 10,17:color 6
930 print "Game Over!! your score is "+str$(I*100)
940 locate 10,18
950 print "終了しますか？（Y／N）"
960 *T
970 D$=input$(1)
980 if D$="n" or D$="N" then
990  goto *MAIN
1000 else if D$="y" or D$="Y" then
1010   stop
1020   end
1030 else
1040   goto *T
1050 end if
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC97を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（＊.BASのもの）。そこに，リストをそのまま入力します。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

画面上に表示しています。

●壁消去&一つさげ表示（490〜660行）

現在表示されている道を，一段下にさげます。こうすることによって，道が進んでいるように見せているわけです。

●マイキャラ表示&移動（670〜830行）

キーボードの状態を見て，どのキーが押されたかを判定して，キャラクターの表示を行ないます。壁に当たったときの判定も，ここで行なっています。

●ゲーム・オーバー処理（840〜1050行）

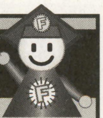
キャラクターが壁に当たってしまった場合の処理を担当するのが，このサブ・ルーチンです。ここでは，自分が爆発したときのイメージを表示し，点数表示やキー入力などの終了処理を行ないます。

ちょっと見た目のリストは長いのですが，このように処理を分解して見ていけば，そんなにむずかしくないことがわかるでしょう。

まとめ
来月から新展開！

今回は，BASIC基礎編の締めくくりとして，繰り返し処理を紹介してきました。次回からは，基礎力アップ&応用として，いろいろなアルゴリズム（解法手順）を解説していきたいと思います。

それでは，また来月！



Technical Column

もう一つの繰り返し命令「do〜loop」

do〜loop命令は，for〜nextとちがい“条件”を設定することができます。また，do〜loopの使いかたとして，3パターンが用意されています。順に紹介しましょう。

①do while [条件]
[命令]
loop

条件が満たされているあいだは，[命令]の処理を繰り返し行ないます。条件が満たされなくなると，ループから抜けだします。

②do
[命令]
loop while [条件]

①とちがい，[命令]が必ず1回は実行されます。

③do
[命令]
loop

条件が書かれないため，無限に繰り返しを行ないます。繰り返しから抜けるためには，[命令]部分に

if i=10 then exit do

というように，「exit」命令を使います。

F-BASIC97 プログラミングのすべて

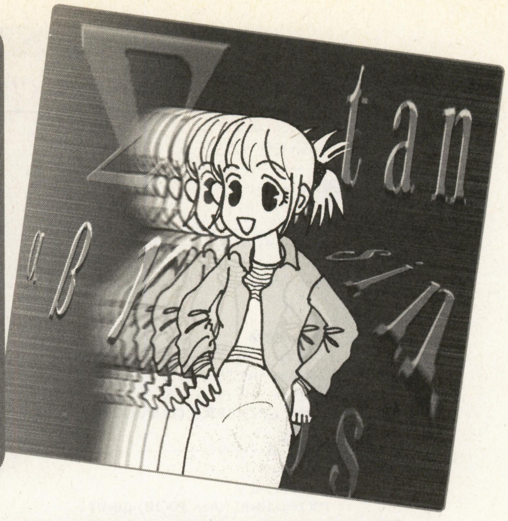
価格2,700円（＋税）
好評発売中！

まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の一冊です。BASIC言語の基礎知識をはじめ，DOS-BASICからの移植実例，他にもF-BASICについての250以上のQ&Aなど，たくさんの情報を満載！ CD-ROMには，サンプル・プログラムやWindows対応F-BASIC（期間限定版）などを収録しています。

問い合わせ先
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第73回　極座標表現と逆三角関数を使って 誘導ミサイル・ゲームを作ろう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

先月は“極座標→直交座標”という座標変換を紹介しました。今月は続きとして，その逆の“直交座標→極座標”の変換に挑戦してみましょう。そのときには，“逆三角関数”という概念が必要になります。変換を行なうプログラムとともに，紹介していくことにしましょう。

東 幸太 (Kouta Azuma)

Profile

パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の猛者。新入生が入ってくると，プログラミングに興味のある生徒を見つけては，BASICのすばらしさを説いてまわる。が，努力のわりにBASICになじむ生徒が少ないのはナゼ（説明がくどいから？）。

郵便番号7桁化と数学のカンケイ

今年の2月から，郵便番号が7桁になりましたね。

これまでは，郵便番号さえ書いておけば，“市”のレベルまでは宛先を書く必要がありませんでした。今後は，7桁郵便番号をすべて書いておくと，“町”のレベルまで宛先を書く必要がなくなります（例外地域もある）。

たとえば，電波新聞社の住所は

①東京都品川区東五反田1-11-15

ですね。郵便番号を3桁書けば「品川区」まで確定するため，

②〒141東五反田1-11-15

でも届きます。

さらに，今回の7桁郵便番号を利用すると「東五反田」まで確定するため，

③〒141-0022　1-11-15

という数字の羅列でも届いてしまうのです。

ここで，アンケート・ハガキをまめに送ってくれている人は，「あれ，郵便番号がちがうぞ？」と気づくかもしれません。電波新聞社のように郵便物の量が多い会社は，専用の郵便番号が確保されているのです。ですから，

④〒141-8715

だけで，電波新聞社に郵便物が届く仕組みになっています（確実性を求めるなら住所も書いたほうがいい）。

さて，①～④の四つの宛先の書きかたはそれぞれ異なっていますが，どの方法を利用しても郵便物は電波新聞社へ届きます。つまり，この四つの方法は，電波新聞社の郵便での位置の表現のしかたが異なっているだけであり，それぞれの方法で指し示しているのは，どれも同じ電波新聞社の絶対的な位置になっているわけです。

座標変換と宛先のカンケイ

ここで先月の復習になりますが，座標の取りかたが異なる二つの座標系のあいだで，特定の座標点の位置の座標表現を変更することを“座標変換”と呼びます。

これは，先ほどの「電波新聞社の絶対的な位置」を「ある特定の座標点の絶対的な位置」に，「宛先の書きかた」を「座標系の取りかた」に置き換えることができますね。

つまり，座標系は「宛先の書きかた」で，いくつかの方式があり，座標変換というのは「宛先の記述方法を変える」ということになるわけです。

直交座標→極座標 座標変換の仕組み

直交座標系も極座標系も，それぞれ独立した座標の取りかたをします。

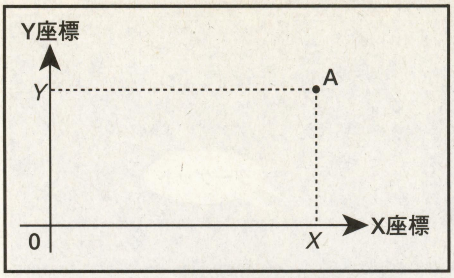
それぞれの特徴を生かすことを考えると，相互に座標変換を行なう必要がでてきます。前回は，極座標表現を直交座標表現に変換する方法を説明しました。今回は，この逆に挑戦してみましょう。

それでは，**第1図**を見てください。このような直交座標で，X座標がX，Y座標がYの座標点Aの位置を，**第2図**のように角度R，距離Lで表現する極座標に変換することを考えます。

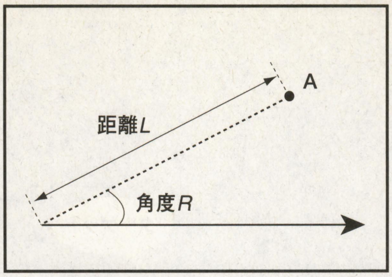
前回の極座標→直交座標の変換は，**第3図**のように“三角関数”を利用することによって実現しました。この式を，R，Lについて求まるような形に変換できればよいことになります。ここで，必要となるのが“逆三角関数”です。

逆三角関数とは？

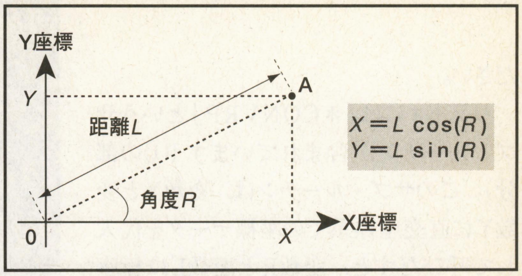
第4図のように，直角三角形の直角で



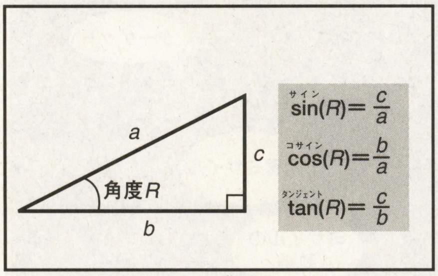
《第1図》XとYを使った直交座標系の点A



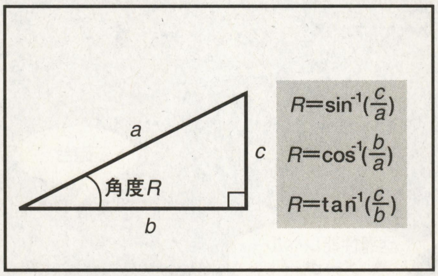
《第2図》極座標系に変換された点A



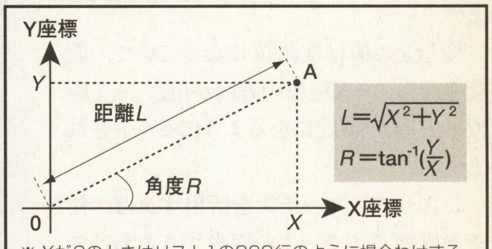
《第3図》極座標系から直交座標系への変換



《第4図》三角関数の定義



《第5図》逆三角関数はこう定義されている！



※Xが0のときはリスト1の260行のように場合わけする

《第6図》今回のテーマである直交座標系から極座標系への変換はこうなる！

ない頂点の角度と，各辺の長さを関連づける関数が三角関数でした。これらの三角関数は，角度をあたえることで，辺の長さの比を返すという関数です。

これに対し，逆三角関数は**第5図**のように，辺の長さの比があたえられると，角度を返す関数になります。ちょうど，三角関数の逆の動作をする関数になっているわけです。

この逆三角関数を利用すると，**第6図**のように逆tan (tan^{-1}) を適用することによって，直交座標系の座標の値から極座標系の値を計算できます。

この逆三角関数も，数値として正確に表現できる条件は少なく，ほとんどの場合は無理数となります。このため，手で計算するのは困難です。

しかし，BASIC言語にはこの逆三角関数のうち，逆tanを計算する「ATAN」という関数をサポートしています。この関数を利用すれば，座標変換が行なえるわけです。

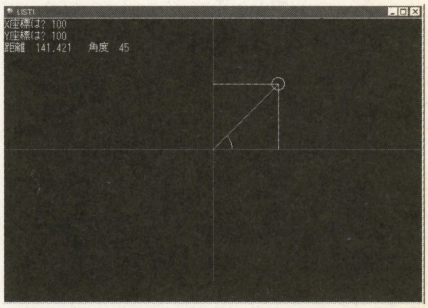
第6図で逆cos (cos^{-1}) や逆sin (sin^{-1}) を使っていないのは，BASICでは逆cosや逆sinがサポートされていないケースが多いためです。

プログラムにしてみよう！

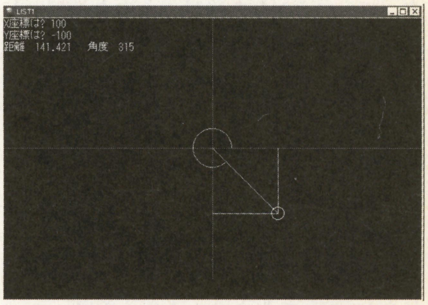
それでは，実際に**第6図**の手法を用いて，BASICによって座標変換を行なってみましょう。**リスト1**は，直交座標系で指定された座標点の位置を，極座標系で表現するプログラムです。

リストを入力して実行すると，X座標とY座標の値を聞いてきます。**写真1**，**写真2**を参考に，適当な値を入力してください。

入力が完了すると，座標変換を行なった結果を表示します。X座標とY座標の絶対値が一致しているような座標点や，片方の座標の値が0になるような座標点の値を入力すると，わかりやすい結果がでるでしょう。いろいろとためしてみてく



《写真1》リスト1を実行し，X座標を「100」，Y座標を「100」とした場合の結果。距離は約141で，これは2の平方根の100倍となる。また，X座標軸方向を基準に，Y座標軸方向が90度となるように角度を決定しているため，角度は45度になる



《写真2》リスト1を実行し，X座標を「100」，Y座標を「－100」とした場合の結果。距離は約141で，写真1の場合と同じだが，角度は315度となるため，座標の位置としては異なることがわかる

《リスト1》直交座標→極座標の座標変換を行なうプログラム・リスト

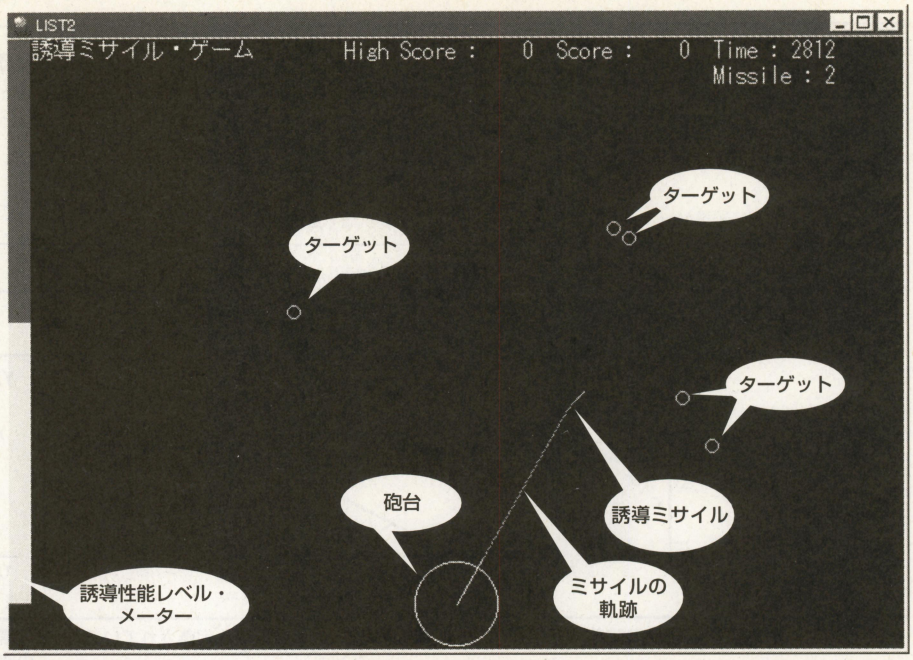
```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
20 dim cc(7)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
65 cls 'N88BASICは 65 CLS 3
66 line(0,200)-(639,200),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をと
る
68 line(320,0)-(320,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をと
る
70 WHILE -1 '無限ループ
80  locate 0,0
90  input "X座標は";x
100  input "Y座標は";y
120  gosub *convrp '座標変換
130  print "距離 ";l;"  角度 ";r;"
"
140  x=x+320 'グラフィック座標系に変換
150  y=200-y
160  line(320,200)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をと
る
170  line(x,200)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
180  line(320,y)-(x,y),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
190  circle(x,y),10,cc(7)
200  circle(320,200),30,CC(0)
210  circle(320,200),30,CC(4),1,1-R/360,0
220 wend
230 end
240 *convrp
250 l=sqr(x*x+y*y) '原点からの距離を計算する
260 if x=0 then if y>0 then r=90:return else
r=270:return 'X=0のときは場合わけで対応する
270 if X>0 then RR=atn(Y/X) else RR=-atn(Y/(-   ②
①X))+3.14159265358979 '角度を求める
280 R=RR/3.14159265358979*180 'ラジアンを度に直す
290 while R<0
300  R=R+360 '角度は0から360度で表現する
310 wend
320 return
```

ださい。

リスト1には「＊CONVRP」というサブ・ルーチンが含まれています（①の部分）。このサブ・ルーチンは，変数Xと変数Yに直交座標系での座標データを代入して呼びだすと，変数Rと変数Lに極座標へ変換した結果を代入してもどってきます。

変数Rの値は度単位になっていて，直交座標系の＋X座標の方向が0度，＋Y座標の方向が90度になるようにセットされます。

このサブ・ルーチンを活用すれば，任意の座標点のデータを変換できるわけです。また，②の「ラジアン→度」変換部分を省略すれば，角度をラジアンで得ることができ，角度をそのまま三角関数に引数としてあたえることもできます。



《写真3》『誘導ミサイル・ゲーム』の画面構成。ターゲットの速度が遅い場合は，誘導重視にして気楽に発射すればほとんどの場合は命中する。速いターゲットの場合は，ある程度ねらって速度重視のミサイルを発射しないと，追跡しきれない場合があるので注意

誘導ミサイル・ゲームで遊ぼう！

それでは，この座標変換を利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，物体の移動に座標変換を活用した『誘導ミサイル・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。画面中では，左右からターゲットが移動してきます。プレイヤーは，中央の砲台からミサイルを発射して，ターゲットに命中させてください。砲台の向きは，画面真上の方向を中心に，±45度の範囲で調整できます。

発射されたミサイルには誘導機能があり，ある程度の距離に接近したターゲットに，自動的にロックオンして追尾します。ロックオンした後は，そのターゲットに向かって進路を変えていくわけです。

ミサイルは，全部で3発用意されています。ターゲットを打ち落とせばミサイルは補充されるため，2回まではミスが許されます。3回ミスをすると，ゲーム終了となります。

砲台の向きは[4]キーと[6]キーによって左右に調整できます。ミサイルは，スペース・キーを押すと発射されますが，発射前にあらかじめ誘導能力を指定できます。[8]キーを押すと誘導能力が高く，[2]キーを押すと低くなります。

ただし，誘導能力が高いミサイルは移動速度が遅くなります。ターゲットの速度や移動方向に合わせて，誘導能力を調整してください。

ターゲットは，速度が大きいほど高得点になっています。

リストの中身を見てみると…？

このリスト2には，**リスト1**で利用した直交座標→極座標変換を行なうサブ・ルーチン「＊CONVRP」が組み込まれています（③の部分）。

これは，ターゲットまでの距離を計算してロックオンするかどうかの判断を行なう処理や，ロックオン後の誘導動作を実現する処理などで利用しています（④の部分）。

誘導を行なう部分については，まず直交座標系上でターゲットまでの距離を求め，ここでロックオンするかしないかの判断と，ロックオン解除の判断をします。ロックオンした場合は，そのターゲットの座標を，ミサイルの座標を原点とした極座標系で表現します。ここで，「＊CONVRP」が利用されています。

「＊CONVRP」によって得られた角度Rとミサイルの移動方向を比較し，角度の次元でミサイルの進行方向を調整していけば，追尾するような動きが実現できます。

このような処理は，直交座標系では非常にむずかしい処理になりますが，極座標に変換してしまえば簡単な処理になります。処理に適した座標系を採用するのは，処理を簡潔にするのにきわめて効果的です。

前回登場した「＊CONVPR」サブ・ルーチンと，今回の「＊CONVRP」サブ・ルーチンは，内部で三角関数などを利用していて，中学生にはちょっとむずかしいかもしれません。その動作はただの座標変換ですので，いろいろと活用してみてください。

まとめ 3次元でも応用しよう

今回紹介したのは，2次元での座標変換です。しかし，3次元でも同様に極座標系は設定できます。

この場合は，方向のパラメータ（設定値）が一つ増えることになります。つまり，東西南北についての方向のパラメー

タに加えて，上下の角度のパラメータが加わるのです。

そのため，座標変換が若干めんどうになります。しかし，変換が可能になれば，2次元の場合と同様に，かなり大きなメリットがあります。

腕に自信のある人は，ぜひ3次元版座標変換サブ・ルーチンを作成してみてください。

《リスト2》『誘導ミサイル・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH  80,25:SCREEN
 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 DT=0.2 '刻み（小さいほど遅くなる）
100 dim CC(7) 'カラーコード変換テーブル
120 dim
misx(2),misy(2),misr(2),misv(2),misp(2),oldmisr(2),mistgt
(2) 'ミサイル用配列変数
130 dim tgx(4),tgy(4),tgr(4),tgv(4),tgrv(4) 'ターゲット用
配列変数
200 for I=0 to 7
210  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 210 CC(I)=I
220 next
230 cc(0)=0
400 hiscore=0
410 while -1 '無限ループを構成
420  score=0 'スコア
430  gosub *initgame 'ゲーム初期化
440  gf=0 'ゲーム終了フラグ
450  while gf=0
460   gosub *movetarget 'ターゲット移動・発生
470   gosub *movemissile 'ミサイル移動
480   gosub *keycheck 'ミサイル発射方向＆追跡能力変更・
魚雷発射
490   ti=ti-1 '残り時間を減らす
500   gosub *puttime
505   if TI<1 or ( MISREST<1 and MISN<1 ) then GF=1 '時間
切れかミサイル切れでゲーム終了
510  wend
520  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー
530 wend
540 end
600 *putscore
610 if score>hiscore then hiscore=score
620 locate 30,0
630 print using "High Score : ####  Score :
####";hiscore;score
640 return
700 *puttime
710 locate 63,0
720 print using "Time : ####";TI
730 return
800 *putmissilenum
810 locate 63,1
820 print using "Missile : #";misrest
830 return
900 *initgame
910 cls 'N88BASICは 910 CLS 3
920 print "  誘導ミサイル・ゲーム"
930 gosub *putscore
940 TI=3000 '残り時間
950 gosub *puttime
960 misrest=3 '残りミサイル数
965 misn=0 '画面中ミサイル数
970 gosub *putmissilenum
980 for i=0 to 2
990  misx(i)=-1 'ミサイルが存在しないことを示す
1000 next
1010 for i=0 to 4
1020  tgx(i)=-1 'ターゲットが存在しないことを示す
1030 next
1040 mislr=90 'ミサイル発射方向
1050 misps=4 'ミサイル誘導性能
1060 c=7
1070 gosub *putlauncher 'ミサイル発射方向表示
1080 gosub *putmisps 'ミサイル誘導性能グラフ表示
1090 return
2000 *putlauncher
2010 r=mislr '発射管先端の座標を直交座標へ変換する
2020 L=40
2030 gosub *convpr
2040 x=x+320 'グラフィック座標系へ変換
2050 Y=400-Y
2060 line(320,400)-(x,y),pset,cc(c) 'N88BASICはPSET,をとる
2070 circle(320,400),30,cc(7)
2080 return
2100 *putmisps
2110 line(0,0)-(15,399),pset,cc(1),bf 'N88BASICはPSET,をと
る
2120 line(0,399)-(15,399-misps*50),pset,cc(6),bf 'N88BASIC
はPSET,をとる
2130 return
2200 *keycheck
2210 K$=inkey$
2215 nmislr=mislr
2220 if k$="4" and mislr<170 then nmislr=mislr+5 'キー入力
に応じて発射管の角度を変更
2230 if k$="6" and mislr>10 then nmislr=mislr-5
2240 if NMISLR<>MISLR then gosub *REDRAWLAUNCHER
2250 nmisps=misps
2260 if k$="2" and misps>1 then nmisps=misps-1 'キー入力に
応じてミサイル誘導能力を変更
2270 if k$="8" and misps<8 then nmisps=misps+1
2280 if NMISPS<>MISPS then MISPS=NMISPS:gosub *PUTMISPS
2290 if k$<>" " then return
2300 if misrest<1 then return 'ミサイルの残りがなければ発
射不可能
2310 j=-1
2320 for i=0 to 2
2330  if misx(i)<0 then j=i '空いている配列変数を探す
2335 next
2340 if j<0 then return '空きがない場合は発射中止
2350 r=mislr '初期座標計算
2360 L=40
2370 gosub *convpr
2380 x=x+320
2390 y=400-y
2400 misx(j)=x
2410 misY(J)=Y
2420 misr(j)=mislr '初期移動方向設定
2430 misv(j)=12-misps '移動速度
2440 misp(j)=misps '誘導能力
2445 mistgt(j)=-1 'ロックオンしていない状態
2450 misrest=misrest-1 'ミサイル残り数を減らす
2460 misn=misn+1 '画面中魚雷数を増やす
2470 gosub *PUTMISSILENUM
2480 return
2500 *redrawlauncher '発射管を描く
2510 c=0
2520 gosub *putlauncher
2530 MISLR=NMISLR
2540 c=7
2550 gosub *putlauncher
2560 return
3000 *movemissile
3010 for i=0 to 2
3020  if misx(i)>=0 then gosub *movemissile2 'ミサイルが存
在する場合は移動処理を行なう
3030 next
3040 return
3050 *movemissile2
3060 c=0 'ミサイルを消す
3065 MR=OLDMISR(I)
3070 gosub *PUTMISSILE
3080 l=misv(i)*dt
3090 R=MISR(I)
3100 gosub *convpr '極座標表現のミサイル移動量を直交座標
表現に変換
3110 misx(i)=misx(i)+x 'ミサイル移動
3120 MISY(I)=MISY(I)-Y
3130 if MISX(I)<16 or MISX(I)>639 or MISY(I)<32 or
MISY(I)>399 then MISX(I)=-1:MISN=MISN-1:return '画面外へで
てしまったらミサイル消滅
3133 dmin=9999
3134 minj=-1
3140 for j=0 to 4
3150  d=sqr((misx(i)-tgx(j))*(misx(i)-tgx(j))+(misy(i)-
tgy(j))*(misy(i)-tgy(j)))
3160  if d<15 then gosub *hit:return
3165  if d<dmin then dmin=d:minj=j
3167  if j=mistgt(i) then dtgt=d
3170 next
3180 C=6 'ミサイル表示
3185 mr=misr(i)
3190 gosub *PUTMISSILE
3195 oldmisr(i)=misr(i) '次回消去するときのための角度
3197 if dtgt>100 then mistgt(i)=-1 '距離が離れすぎたらロ
ックオン解消
3200 if dmin>100 and mistgt(i)<0 then return 'ロックオンし
ているターゲットがなく誘導範囲外であれば誘導しない
3202 if mistgt(i)<0 then mistgt(i)=minj 'ロックオン
3210 x=tgx(mistgt(i))-misx(i)
3220 Y=-TGY(MISTGT(I))+MISY(I)                        ④
3230 gosub *convrp 'ターゲットのミサイルに対する相対座標
座標を極座標に変換
3240 r=r-misr(i) 'ターゲットの方向をミサイル進行方向を基
準として表現
3250 if r<0 then r=r+360
3260 if R>1 and R<180 then MISR(I)=MISR(I)+MISP(I)*R/180 '
誘導処理
3270 if R>=180 and R<359 then MISR(I)=MISR(I)-
MISP(I)*(360-R)/180
3280 if misr(i)<0 then misr(i)=misr(i)+360
3290 if misr(i)>360 then misr(i)=misr(i)-360
3300 return
3400 *hit 'ターゲット命中処理
3410 misn=misn-1 '画面上ミサイル数を減らす
3420 misrest=misrest+1 'ストック・ミサイル数を増やす
3430 circle(TGX(J),TGY(J)),5,CC(0) 'ターゲットを消す
3440 tgx(j)=-1 'ターゲット存在フラグをオフにする
3450 beep
3460 SCORE=SCORE+int(sqr((TGX(J)-320)*(TGX(J)-
320)+(TGY(J)-400)*(TGY(J)-400))/10) '魚雷速度と命中地点ま
での距離に応じて得点を計算する
3470 gosub *putscore
3480 misx(i)=-1 'ミサイル消滅
3490 return
4000 *putmissile
4010 l=5
4020 R=MR
4030 gosub *convpr
4040 line(MISX(I)+X,MISY(I)-Y)-(MISX(I)-
X,MISY(I)+Y),pset,CC(C) 'N88BASICはPSET,をとる
4050 return
5000 *movetarget
5010 for i=0 to 4
5020  if tgx(i)>=0 then gosub *movetarget2 else gosub
*maketarget 'ターゲットが存在すれば移動処理、存在しない
場合は発生処理
5030 next
5040 return
5100 *MOVETARGET2 'ターゲット移動処理
5110 circle(tgx(i),tgy(i)),5,cc(0) 'ターゲットを消す
5120 tgr(i)=tgr(i)+tgrv(i)*dt 'ターゲット移動方向を少しず
つずらす
5130 r=tgr(i) '移動方向と速度から直交座標系上での移動座
標量を求める
5140 L=TGV(I)*DT
5150 gosub *convpr
5160 tgx(i)=tgx(i)+x
5170 tgy(i)=tgy(i)-y 'グラフィック座標系では上方向がマイ
ナス方向
5180 if TGX(I)<16 or TGX(I)>639 or TGY(I)<32 or
TGY(I)>399 then TGX(I)=-1 else
circle(TGX(I),TGY(I)),5,CC(5) '画面外へ飛び出たら消滅
5190 return
5500 *maketarget 'ターゲット発生処理
5505 TGY(I)=rnd(1)*200+100 'Y座標決定
5510 if rnd(1)>0.5 then TGX(I)=16:TGR(I)=rnd(1)*40-20 else
TGX(I)=639:TGR(I)=160+rnd(1)*40 '乱数で移動方向を決定し、
それに応じたX座標を決定
5520 TGV(I)=3+rnd(1)*3 '速度は乱数で決定
5530 tgrv(i)=rnd(1)*2-1 'カーブ方向を乱数で決定
5540 return
8000 *GAMEOVER
8005 gosub *putscore
8010 locate 34,12
8020 print " Game  Over "
8030 while inkey$<>chr$(13)
8040 wend
8050 return
9000 *CONVPR
9010 RR=R*3.1416/180 '度をラジアンに変換
9020 X=L*cos(RR) '三角関数によって極座標を直交座標へ変換
9030 Y=L*sin(RR)
9040 return
9100 *convrp
9110 l=sqr(x*x+y*y) '原点からの距離を計算する
9120 if x=0 then if y>0 then r=90:return else r=270:return
'X=0のときは場合わけで対応する
9130 if X>0 then RR=atn(Y/X) else RR=-atn(Y/(-
③ X))+3.14159265358979 '角度を求める
9140 R=RR/3.14159265358979*180 'ラジアンを度に直す
9150 while R<0
9160  R=R+360 '角度は0から360度で表現する
9170 wend
9180 return
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC 97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET＆RUN

TEXT＆PROGRAMMING●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q 数百桁の実数計算をパソコンで行ないたいのですが，どのようなハードとソフトを購入すればよろしいでしょうか？　また，Windowsも使えれば幸いです。

以前は，BASIC言語とマシン語を使って，数十桁の実数計算をしていました。メモリに数十桁の数を入れて置き，アキュムレータの扱えるぶんだけ区切って計算していました。この部分は，以前のBASICで実行すると何十分もかかり，実用的でないため，マシン語を使っていたわけです。

現状のパソコンのスピードはどうでしょうか？

【沖縄県沖縄市・古堅正弘43歳】

A まず最初に紹介したいソフトとして，フリーウエアですが『UBASIC』という，計算に非常に強いBASICが存在します（**第1図**）。

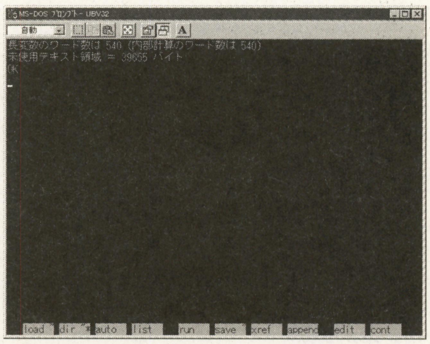
固定小数点の実数演算で数千桁を扱えるようですので，一応古堅さんの求める「数百桁の実数演算」という条件はクリアしていると思います。あとは実行速度ですが，まあ最近のパソコンはやたらとCPUが高速なので，「計算レベルなら，結構インタプリタでも何とかなってしまうのでは？」と個人的には思います。

UBASICは，PC-9800用，FMR用，DOS／V用があるようなので，いずれかのマシンを持っていれば使うことができます。Windows95を使いたいのであれば，PC-9800シリーズかDOS／Vパソコンのどちらかを選ぶとよいでしょう。

UBASICの入手方法ですが，このソフトはオンライン・ソフトで，以下のFTPサイトからダウンロードできます。

●ftp://rkmath.rikkyo.ac.jp/

また，『PACK for WIN』というオン



《第1図》UBASICの画面。DOS上で動く，行番号のある手続き型のBASICだ。計算能力の高いBASICを求めている人にもおすすめ

Get!! BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。しかし，先日発売が開始されたPC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp./akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター　☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション　☎0120-89-4321	

ライン・ソフトを集めたCD-ROM付きの書籍でも入手可能です。

余談になりますがこのUBASICはN88-日本語BASICなどと同様に，行番号を用いる古くからある形のBASIC言語です。そのため，ベーマガ読者ならば非常に手軽に扱うことができるでしょう。

私もモバイルギアのDOS上で，電卓代わり（ポケコン代わり）にこのUBASICを使用しています。DOS上で動くこのようなBASICを求めている人などは，ためしに使ってみるといいでしょう。

Q 僕は中学3年生で，コンピュータ部員です（引退しましたが）。N88-日本語BASICを使って4年あまりになるのですが，やはり，パソコンは進化しますね。いつのまにか，NECが『PC98-NXシリーズ』なんていうパソコンを発売しているじゃありませんか。しかもこのパソコンでは，Windows3.1はかろうじて動くくらいで，DOSなんかさっぱり動かないと聞きました。ではどうすればいいのかと考えていたところ，『N88互換BASIC for Windows（以降N88互換BASICと略）』が頭に浮かんできたのですが，このN88互換BASICはPC98-NXシリーズで動作するのでしょうか？ あと，『Visual Basic（ビジュアルベーシック）』も考えたのですが，僕のようなプログラマーが“イベント・ドリブン型”のBASICに切り換えるのはむずかしいのでしょうか？ お教えください。

【山形県西村山郡・FOX14歳】

Q N88互換BASICについて，入手方法，価格，PC98-NXシリーズのWindows95でも動作するか，N88-日本語BASIC（MS-DOS版）とは完全互換なのかを教えてください。

【神奈川県横浜市・Ver.6.2？歳】

A まずFOXさんの質問を読んで思ったのですが，ムリにPC-9800シリーズを捨てることはないのではないのでしょうか？ NECがPC98-NXシリーズを発売したからといって，すぐに買い換えるのではなく，現在のPC-9800を使い続けるというのも一つの選択肢だと思います。

とはいえ，どんどん高速化していくパソコンにも魅力がありますね。それでは，PC98-NXシリーズやDOS／Vマシンなどに移行した場合を考えてみましょう。

まず，二つの質問の共通項目である，N88互換BASICについて紹介しましょう。これは，Windows3.1以上で動作する，N88-日本語BASICと命令互換のあるBASICシステムです。制作者は，潮田康夫さんという高校の先生で，フリーウエアのため無償で使用できます。入手方法は，商用ネット『NIFTY SERVE（ニフティサーブ）』（GO FGALAP）かベーマガホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）でダウンロード可能です。

くわしく検証したわけではありませんが，まず問題なくPC98-NXシリーズでも動作するでしょう。というのも，N88互換BASICは，Visual Basicで作成されたWindows上のソフトで，PC-9800やDOS／Vといったハードウエアには依存しないからです。

ただし，このN88互換BASICは，動作速度がそれほど速くありません。そのため，アクション性のあるゲーム作成などに向いているとはいえないでしょう。また，すべての命令に対して互換性があるわけではないのです。

BASIC言語について，「互換性がある」ということと「完全互換」という言葉とは，かなりちがいがあります。基本命令に関しては問題ないのですが，ゲームのような特殊な機能や命令を使っているものや，PC-9800シリーズのハードに依存したプログラムは，同じようには動作しません。

「基本命令レベルなら，N88-BASICで作成したソフトが（一部そのままで）動作する」という程度に考えておいたほうがいいと思います。

また，比較的N88-BASICに近いと思われる言語製品として『F-BASIC97』などが存在します。このソフトも完全互換性があるわけではなく，とくにアクション・ゲームに関しては，ある程度の修正が必要になると思っておいたほうがいいでしょう。ただし，この製品はコンパイル（翻訳）型のため，動作速度においては，N88互換BASICにくらべてある程度期待できると思います。

他にも，DOS／VパソコンでPC-9800用ソフトであるN88-日本語BASICそのものを動かす方法も存在します。『98／V』というソフトを使えば，DOS／Vパソコン上でPC-9800シリーズのソフトを動作させることが可能になります。異なるハードウエアを，ソフトのみで再現してしまう，いわゆる“エミュレータ”と呼ばれるものです。

異なるハードウエアに対応させるためにソフトを逐次変換するわけですから，速度は若干落ちることになります（とくにグラフィックまわりでの速度低下が見られる）。ですが，ソフト側から見ればPC-9800で実行しているのとまったく変わらないわけで，プログラムの変更がまったく必要ないという利点があります。

以上のように，いろいろな方法があると思いますが，それぞれのBASICについて**第3表**にまとめてあります。最初のQ&Aで紹介したUBASICも載せているので，参考にしてください。

《第3表》DOS／VパソコンおよびWindowsで使えるN88-日本語BASICに近い環境

名称	価格	メーカー（作者） 問い合わせ先	N88-日本語 BASICとの互換性	動作速度
N88互換BASIC for Windows	フリーウエア	潮田康夫さん	○	×
F-BASIC97	35,000円	富士通 ☎045-471-0282	○	◎
98／V （＋N88日本語BASIC（86））	9,800円 （＋17,000円）	エプソン販売 ☎0263-54-5800	◎	△
UBASIC	フリーウエア	木田祐司さん	△	○

※98／Vは，PC98-NXシリーズでは完全に動作するという保証はされていません。インターネットで評価版がダウンロードできるので，あなたのPC98-NXで実際に動作するか，確認してください（http://www.i-love-epson.co.jp）。

《リスト1》「ROLL,1」を使ったサンプル（N88-日本語BASIC用）

```
100 LINE (100,100)-(200,150),1,BF
110 FOR I=0 TO 100
120     ROLL ,1
130 NEXT I
140 END
```

最後に，イベント・ドリブン型のプログラミング言語に関してお答えしましょう。一見むずかしそうに感じられるかもしれませんが，こういったプログラムの手法を学ぶのは，けっして困難なことではないと思います。

プログラムの見た目が多少異なるため，最初は違和感を覚えるかもしれません。しかし，最初に考えかたさえ理解してしまえば，簡単に扱えるはずです。これは「習うより慣れろ」で，実際に使ってみるのが一番早いかもしれませんね。

Q ①N88-日本語BASICを使っています。リスト1のように「ROLL,1」とすると，グラフィック画面に変化がないのはなぜですか？

②「WAIT」命令の使いかたがわかりません。このWAITは，何をする制御文なのですか？

【高知県土佐清水市・夜光虫15歳】

A まずは，①からお答えしましょう。ROLL命令は，

ROLL［縦方向移動ドット数］，［横方向移動ドット数］

と指定して，画面をスクロールさせる命令です。このスクロールは，縦方向は1ドット単位で可能なのですが，横方向には実は8ドット単位でしかスクロールさせることはできません。

そのため，横方向に実際にスクロールするのは，「指定した値以下のもっとも大きい8の倍数」となります。横方向に7以下の値を指定しても，まったく画面に反応がないのはそのためです。これは，ハードウエアの都合上の制限と思ってください。

横方向にスクロールさせる場合には，「ROLL ,8」とでも書くといいでしょう。

つぎは，②です。WAIT命令は，「特定のI/Oポートの入力が指定の状態になるまで待つ」という命令です。この“待つ”あいだは何もできないうえに，途中で中断ができない，いわゆる“暴走状態”になってしまうので，この命令を使う機会はほとんどないと思います。

一応使いかたを説明しますと，

WAIT［ポート番号］，［XORを取る値］，［ANDを取る値］

と指定します。ポート番号から取得した値にXOR，ANDの論理演算を行ない，その結果の値が0以外になるまでループし続けます。

たとえば，第2図のように記述したとしましょう。この場合は，ポート入力「&HE9」の6ビット目が0でない限り，WAIT命令は永久ループを続けます。ポート入力の「&HE9」というのはキー・チェックなので，スペース・キーが押されるまでループすることになります。

WAIT &HE9,&HFF,&H40

スペース・キーが押されていない場合

①I／Oポート&HE9の入力は
&B11111111

②XORが&HFFなので，入力した内容の全ビットを反転
&B00000000

③ANDが&H40なので，6ビット目のみ内容を保持して，残りを0にする
&B00000000

→結果が0なのでループ

スペース・キーが押された場合

①入力は　&B10111111

②反転して　&B01000000

③ANDをとって　&B01000000

→0以外なのでつぎの命令へ

《第2図》WAITのサンプル

Q これまで，PC-9800シリーズのN88-日本語BASIC（DISK版）でプログラムをしていました。しかし，ハードディスクが扱いづらいなど，いろいろ不便なので，今度からDOS-BASICでプログラムしようと思っています。

そこで，DISK-BASICとDOS-BASICのちがいを教えてください。

【千葉県市川市・佐藤準16歳】

A ’98年3月号でも説明しましたが，DOS-BASICとDISK-BASICの相違点として「漢字コードのちがい」があります。

また，これに関連して

- **DISK-BASICでは，2バイト文字の前後にKI／KOコードが入る**
- **DOS-BASICでは，グラフィック・キャラクターを使えない（扱いにくい）**
- **CONSOLE文の第5パラメータの有無（DOS-BASICにあるが，DISK-BASICには存在しない）**

などのちがいが存在します。

他には，DOS-BASICはMS-DOS上から実行するため，使用可能なメモリがDISK-BASICにくらべると，少し限られ

《第4表》ビットマップ・ファイルのファイル形式

●ファイル・ヘッダ	
bfType：2bytes	アスキーコードで“BM”（66，79）
bfSize：4bytes	ファイル全体のサイズ（バイト数）
bfReserved1：2bytes	予約（0で埋まっている）
bfReserved2：2bytes	予約（0で埋まっている）
bfOffBits：4bytes	ファイル中のイメージ開始位置
●ビットマップ・ヘッダ	
biSize：4bytes	ヘッダのサイズ（40バイト固定）
biWidth：4bytes	イメージの幅
biHeight：4bytes	イメージの高さ
biPlanes：2bytes	イメージ・プレーン数（1に固定）
biBitCount：2bytes	ピクセルあたりのビット数（16色なら4，256色なら8）
biCompression：4bytes	圧縮形式（無圧縮なら0）
biSizeImage：4bytes	圧縮されたイメージ・サイズ（無圧縮なら0）
biXPelsPerMeter：4bytes	水平解像度（通常4619）
biYPelsPerMeter：4bytes	垂直解像度（通常4619）
biClrUsed：4bytes	使用するカラー数（16色なら16，256色なら256）
biClrImportant：4bytes	重要な色の数（色数と同じでよい）
●パレット・データ	
青，緑，赤，予約の順で1色につき4バイトのデータが，色数のぶんだけ並ぶ。	
●実データ	
実際の画像データが並ぶ。256色ならば1ドット1バイト，16色の場合は2ドットで1バイトとなる。また，下から順にデータが格納されることに注意。	

るということがあります。

Q　C言語で，『ペイント』や『ペイントブラシ』などで描いた絵（ビットマップ・ファイル）を読み込んで表示することはできるのでしょうか？　もし可能なら，それはどのようにして行なうのか教えてください。

ちなみに，今使っているツールは『QuickC ver.2.0』です。

【神奈川県横浜市・小倉邦治16歳】

A　ビットマップ・ファイルは，そのファイル形式が定められており一般に公開されています。ですから，C言語に限らず，バイナリ・ファイルを扱えるプログラミング言語なら，何でも扱うことができます（それをファイルどおりに表示できるかどうかは別問題だけど）。

「扱うことができる」というのは，ビットマップのファイル形式を調べたうえで，自分で読み込むプログラムを作る場合です。

それ以外の場合，たとえばWindows APIのように，呼びだすだけで簡単にビットマップ・ファイルを読み込むようなルーチンなり，ライブラリが存在するかどうかについては，各言語などの環境によって異なります。

QuickC ver.2.0に，そのようなライブラリが用意されているかは，マニュアルかヘルプに掲載されているはずです。それでもわからない場合は，また質問してください。

ちなみに，Windows用無圧縮BMPファイルの形式は，**第4表**のようになっています（これ以外にBMPファイルには“RLE圧縮”や“OS／2形式”がある）。

《第5表》カーソル・キーのキーコード

キー	キーコード
→	&H1C
←	&H1D
↑	&H1E
↓	&H1F

《リスト2》キーコードを調べる（N88-日本語BASIC用）

```
10 A$=INKEY$
20 IF A$<>"" THEN PRINT A$
30 GOTO 10
```

Q　「INKEY$」命令で，十字キーを使うときのやりかたを教えてください。

【秋田県鹿角市・駒ヶ嶺政典？歳】

A　これは，N88-日本語BASICで，カーソル・キーのキーコードを知りたいということですね。このコードは，それぞれ**第5表**のようになっています。

また，こういった特殊キーのキーコードを得るには，**リスト2**のようなプログラムを実行して，実際にキーを押して確かめるのがいいでしょう。

ただ，N88-日本語BASICでプログラムを組む場合，アクション・ゲームなどを作る場合には「INP」関数を使うことをおすすめします。というのは，INP関数ならば「バッファに溜（た）まった文字を受け取ることがない」「複数のキーを同時に押していても判定できる」という利点があるからです。

疑問 質問 感想 ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ&Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

質問するときは，使っているパソコンの種類や言語名，バージョンなどを明記してください。また，どこがわからないのかを，できるだけ具体的に書いてくださいね。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

質問は，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けます。その場合，タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

Windows95(Visual Basic 5.0)用

思わず興奮！ワンキー・スクロール・ゲーム

川上り（かわのぼり）

片本　真一(14歳)

●ストーリー●

ある水泳選手が，今度のオリンピックにむけて練習を開始しました。

しかし，普通の練習ではなかなか速くならないと思い，川上りに挑戦しました。しかも，普通に川を上るよりも，障害物をよけつつ泳いだほうが訓練になると判断し，いろんな物が流れている，流れの激しい川を練習場所に選びました。

●内　容●

障害物に当たらないように，できるだけ長く泳いでください。障害物に当たると，ゲーム・オーバーです。

時間がたつほど，障害物が大きくなります。

《第1表》変数表

Y	…………マイキャラのY座標
YA	………マイキャラの進行方向
LV	………障害物の大きさ，経過時間

●操作方法●

スタートを選ぶか，f・5キーを押すとゲーム・スタートです。

ゲーム中はキーボードを使います。何かキーを押すと，方向転換します。

●入力方法●

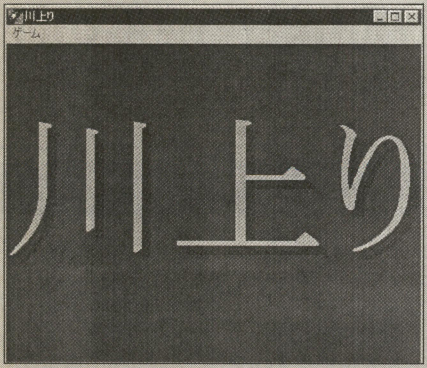
フォームにタイマーを貼り付けて，プロパティとメニューを設定して，コードを打ち込めば完成です。

《第2表》プロパティ設定

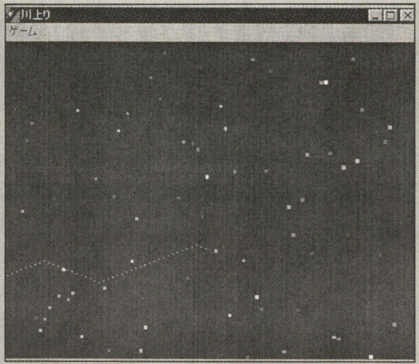
フォームの設定	
Name	Form1
AutoRedraw	-1　'True
BackColor	&H00FF0000&
Caption	"川上り"
Height	5250
Width	6750
FontName	"MS P明朝"
Size	130
KeyPreview	-1　'True
ScaleMode	3　'ピクセル

●スピード調整●

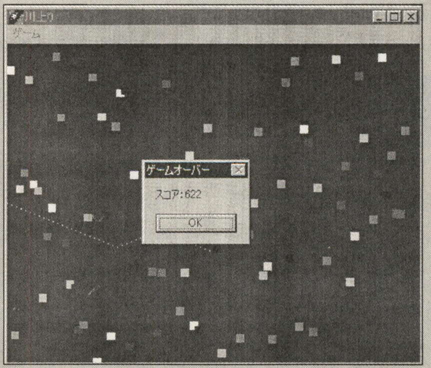
スピードが速すぎるという人は，Timer1.Intervalの値を大きくしてくだ



▲《写真1》タイトル画面。シンプルだけどおもしろいぞ



▲《写真2》さあスタート！どれでも好きなキーで方向転換



▲《写真3》先に行くほど障害物も大きくなる？うわぁぶつかった！

★《OVER FLOW》新しい生活が始まる季節です。受験や就職活動をしてきたみなさんご苦労様。進級するだけだよ〜って人も新たな気分でスタートしてみてはいかがでしょう?…新生活のお供に，ベーマガ1冊どうですか?今ならもれなくOFコーナーついてきます!さあ，今月もはりきっていきましょう!!

《第3表》メニュー設定

キャプション	名前	ショートカット
”ゲーム”	GAME	なし
…”スタート”	START	{F5}
…”終了”	END	なし

さい。スピードが遅いという人は，フォームの大きさを小さくすれば，いいでしょう。

CHECKER FLAG

影：マウスで遊べるようにしてほしいなあ。

Dr.D：マウスで遊ぶには，Form_mousedownのサブ・ルーチンにYA=－YAを加えれば，これこのとおり。簡単なことじゃ。

影：やったー。

Dr.D：VBのプログラムは長くなりがちなんじゃが，このプログラムは短くまとまっておるな。ただ，Form_Loadでタイトルを描いておるのじゃが，この部分を独立したサブ・ルーチンにして，ゲーム・オーバー後にタイトルに戻るようにしても良かったと思うぞ。

編：内容的にはもうひとひねりほしいですね。せっかくストーリーがあるのだから，それを生かした演出などがあっても良かったかも。

《リスト1》『川上り』のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" (ByVal hDestDC&, ByVal X&, ByVa
l Y&, ByVal W&, ByVal H&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwR
op&)
Dim Y, YA, LV, R&

Private Sub END_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    YA = -YA
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Randomize
    CurrentX = 10: CurrentY = 80
    ForeColor = QBColor(1): Print "川上り"
    CurrentX = 0: CurrentY = 70
    ForeColor = QBColor(11): Print "川上り"
End Sub

Private Sub STATO_Click()
    Y = ScaleHeight / 2: YA = 1: LV = 0
    Timer1.Interval = 1: Cls
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    If Y > ScaleHeight - 5 Or Y < 3 Then YA = -YA
    Y = Y + YA * 2: LV = LV + 0.01
    If Point(ScaleWidth / 2, Y) <> QBColor(9) Then
        MsgBox "スコア：" & Int(LV * 100), , "ゲームオーバー"
        Timer1.Interval = 0: Cls: Exit Sub
    End If
    PSet (ScaleWidth / 2, Y), QBColor(15)
    Line (ScaleWidth - 10 - LV, Rnd * ScaleHeight)-Step(2 + LV, 2 + LV), QBC
olor(Int(Rnd * 15) + 1), BF
    R = BitBlt(Form1.hDC, 0, 0, ScaleWidth - 5, ScaleHeight, Form1.hDC, 5, 0
, &HCC0020)
End Sub
```

評…犬のサングラス、気になる(影)

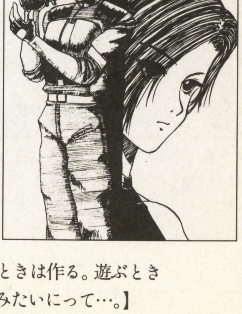
by ふじさき

評…ピカチュウ…?(つぐ美)

by 松田ばんれい

評…なんて器用な…(編)

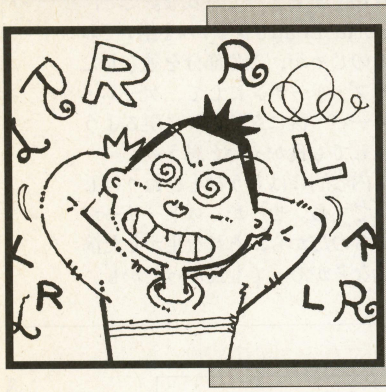
by 源平



評…まだ遊んでないです(泣)(つぐ美)

by おーすん

Windows95（Visual Basic 4.0）用



右はどっちだ，左は？反射神経養成ゲーム!?

Left or Right for Windows95

（レフト　オア　ライト）

武居　義幸（18歳）

はじめに

2回目の投稿となります。今回は前回のポケコン版よりも手軽にできるようにと，VBで作りました。

今回は，いくつかあるストックのなかから，レベルの変えられるものを投稿しました。

遊びかた

メニューの中から，ゲーム→スタートを選ぶとゲームがスタートします。

レベルの変更は，ゲームを始める前に行なってください。途中でやめたいときのために，中断コマンドを用意してあります。

ゲームを始めると，左右の文字が表示されます。表示されている文字と，向きがあっていれば「YES」を，ちがっていれば「NO」をクリックしてください。

制限時間は30秒です。

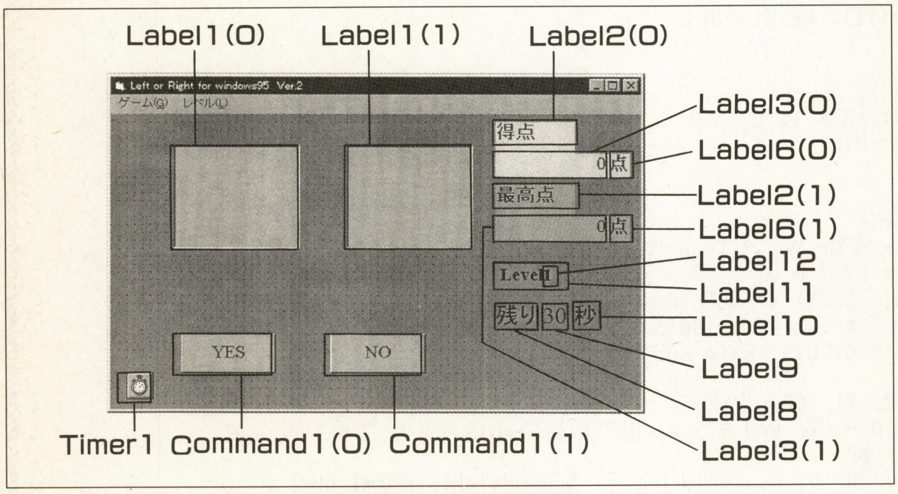
レベルについて

このレベルは，いろいろと研究をした結果,「向きが常に変わると意外とむずかしい」という作者の勝手な意見で決められています。

プログラムについて

文字表示のためのLabelと，得点表示のためのLabelはコントロール配列になっています。

表示文字の選択は，ランダム関数を使っています。表示の向きは，レベル1ではランダム関数ですが，レベル2ではEX-OR（排他的論理和）演算をして選択してい

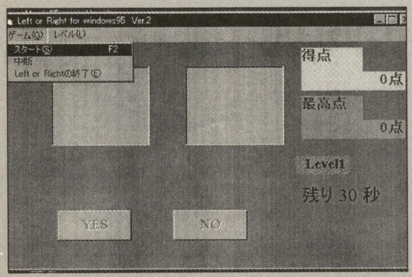


《第1図》フォームの配置図

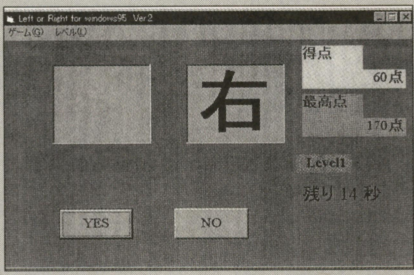
CHECKER FLAG

影：え～と，右が右にあるとYesで，左に右があるから……あ～頭がこんがらがる。

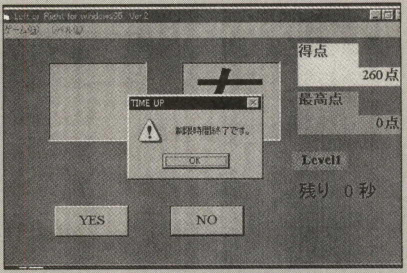
Dr.D：作者も「改造について」で言っているが，このゲーム内容ならば，キーボードによる操作のほうが素早い反応が可能じゃ。同じマウスを使った操作にしても，ボタンを押すよりはマウスボタンの左右でYes／Noを使い分けるなどのほうが良かったと思うぞ。



▲《写真1》メニューのゲーム→スタートで戦い（？）の開始



▲《写真2》「右」という字が右側にあるので，これはYES



▲《写真3》うわぁー，時間切れ!キミは何点とれるかな？

★ディアブロいいですね。ボール転がすやつ。（兵庫県明石市・春菜31歳）……【編：そういえば，ついにディアブロ，PSでの発売が決まりましたね。どんな感じに仕上がるのかちょっと楽しみです。影：ボール？ぽおる。転がして転がして，ぽいっ。編：…影さん？影：あ，卓球したい。編：は？】

《第1表》メニューの設定

キャプション	名前	インデックス	ショートカット
ゲーム(&G)	ga		
…スタート(&s)	su		F2
…中断	tyu		
…GAMEの終了(&e)	en		
レベル(&L)	op		
…Lebel1	le	0	
…Lebel2	le	1	

《第2表》プロパティの設定

名 前	Caption
Label1(0)&Label1(1)	
Label2(0)	最高点
Label2(1)	得点
Label3(0)&Label3(1)	
Label6(0)&Label6(1)	
Label8	残り
Label9	
Label10	秒
Label11	Lebel
Label12	
Command1(0)	YES
Command1(1)	NO

各フォントは，各自好きなように設定してください。
タイマーの設定は，
Interval=100
Enabled=True
とします。

ます。

このゲームでは，WAVEファイルを使い，サウンドを出すように作ってあります。つぎのファイル名で，適当なサウンド・ファイルを作ってください。

BOO.WAV(不正解)
PIRO.WAV(正解)
OVER.WAV(TIMEUP)
FAN.WAV(HI-SCORE)

※これらのファイルは，プログラムと同じフォルダに保存してください。

改造について

マウスを使って，コマンドを選択していますが，キーボードから入力させれば素早く解答ができると思います。

余 談

このプログラムは，学校で作成したのですが，そのパソコン(Pentium 100MHz)では正常に動いていたのに，家に持ってきて遊んだところ，コマンドを連続的にクリックすると，タイマーが停止してしまうということが起きてしまいました。ちなみにCPUは，Cx486DX2/66MHzです。ビット数のちがいですかねぇ(^^;)。

それから，地元のコンピュータ関係の専門学校へ進学が決定しました。そこでもプログラムの勉強をしていくつもりです。

★参考にさせていただいたもの

・BM'97年11月号『ペアペア』，『海戦略'97』を部分的に
・学校の実習テキスト

『Left or Right』のプログラム・リスト

```
Private Declare Sub sndPlaySound Lib "winmm" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal fn
$, ByVal flag%)
Dim mo As Integer, s As Integer, p As Integer, q As Integer, tk As Integer,
lev As Integer, sk As Integer

Private Sub Command1_Click(Index As Integer)

'得点の計算
    If q = p And Index = 0 Then
        tk = tk + 10
        sndPlaySound "piro.wav", 1
    End If
    If q = p And Index = 1 Then
        tk = tk - 20
        sndPlaySound "boo.wav", 1
    End If
    If q <> p And Index = 0 Then
        tk = tk - 20
        sndPlaySound "boo.wav", 1
    End If
    If q <> p And Index = 1 Then
        tk = tk + 10
        sndPlaySound "piro.wav", 1
    End If
    Label3(0).Caption = tk
'問題を出す
    Label1(q).Caption = ""
    p = Int(Rnd(2) * 2)
    If lev = 1 Then q = ((q And (Not 1)) Or ((Not q) And 1)) Else q = Int(Rn
d(2) * 2)
    If p = 0 Then Label1(q).Caption = "左"
    If p = 1 Then Label1(q).Caption = "右"

End Sub

Private Sub en_Click()
    End
End Sub
```

★アンケートはちゃんと書かなければだめですか？「つまらなかった記事」のところが書きづらくて…。(東京都北区・カネゴンJr14歳)……【つぐ美：アンケート内容は貴重な資料になるので，全部記入してもらえるとうれしいです。気兼ねする必要はまったくないので，きっちり書いて送ってね。】

```
Private Sub Form_Load()
    Timer1.Enabled = "false"
    Command1(0).Enabled = "false"
    Command1(1).Enabled = "false"
    s = 30
    Randomize
    lev = 0
    Label12.Caption = lev + 1
End Sub

Sub shoki()
    Label1(q).Caption = ""
    Timer1.Enabled = "false"
    Command1(0).Enabled = "false"
    Command1(1).Enabled = "false"
    s = 30
    tk = 0
    Randomize
    Label9.Caption = s
    Label3(0).Caption = tk
    Label3(1).Caption = sk
End Sub

Private Sub le_Click(Index As Integer)
    If mo = 1 Then Exit Sub
    lev = Index
    Label12.Caption = lev + 1
End Sub

Private Sub su_Click()
    If mo = 1 Then Exit Sub
    shoki
    Timer1.Enabled = "true"
    Command1(0).Enabled = "true"
    Command1(1).Enabled = "true"
    mo = 1
'問題を出す

    p = Int(Rnd(2) * 2)
    If lev = 1 Then q = ((q And (Not 1)) Or ((Not q) And 1)) Else q = Int(Rn
d(2) * 2)
    If p = 0 Then Label1(q).Caption = "左"
    If p = 1 Then Label1(q).Caption = "右"
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    s = s - 1
    Label9.Caption = s
    If s = 0 Then
  sndPlaySound "over.wav       ", 1
        Timer1.Enabled = "false"
        Call timeup

    End If
End Sub


Sub timeup()

    MsgBox "制限時間終了です。", 48, "TIME UP"
    If tk > sk Then GoSub saikou
    mo = 0

    If tk < -50 Then MsgBox "どうしたの？調子悪そうだね！", 32

    Call shoki
    Exit Sub
saikou:
    sndPlaySound "fan.wav       ", 1
    MsgBox "最高点です！！", 64
    sk = tk

Return
End Sub

Private Sub TYU_Click()
    shoki
    mo = 0
End Sub
```


★影さんなら「大学入試センター試験BASIC」の解答を2月号に載せられたと思いますが。(静岡県小笠郡・**外岡洋一18歳**)……【**影**：…ん？2月ってまだ…。**編**：影さんだって無理ですよ。それに編集長が許しませんよ。仮に，の話ですけど。**影**：そうそう。私にだって常識ぐらいあるのだよ。うん。】

Windows95(Visual Basic 5.0)用

戦車をうまく誘導するゲーム

目標物(もくひょうぶつ)に進路(しんろ)をとれ!!

廣島　直樹(19歳)

内容

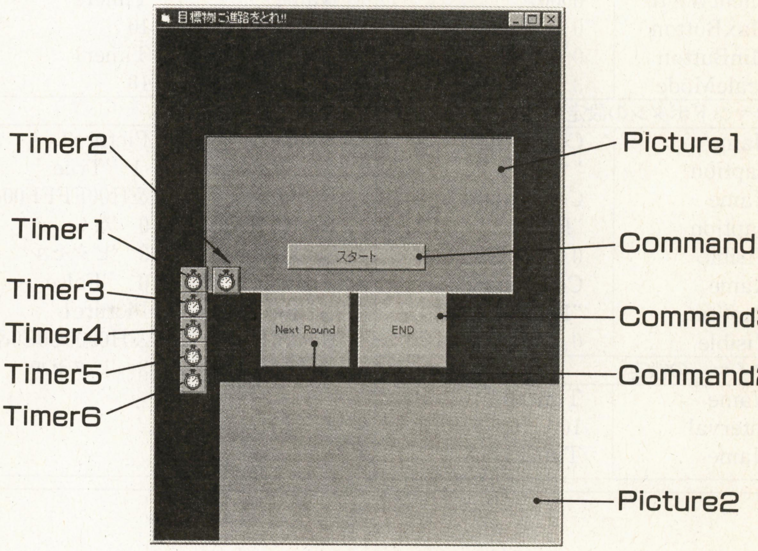
小型爆弾を積んだ小型戦車を障害物から避けて目標物にぶつけるゲームです。

遊びかた

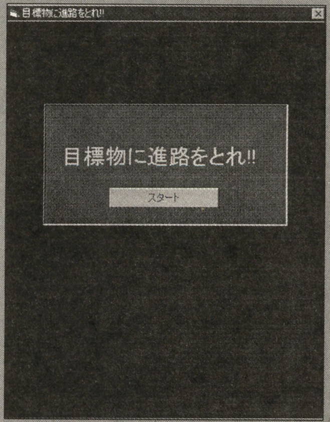
実行するとタイトルが出てきます。スタート・ボタン（画面上に出る）をクリックするとゲーム開始です。

小型戦車が回転するので，進めたい方向に来たときに，画面（どこでも良い）をクリックすると止まった方向に進みます。

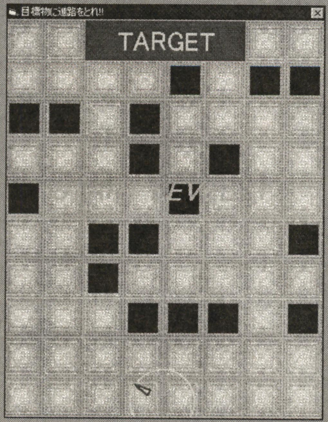
できるだけ障害物を避けて目標物（ターゲット）にぶつけてください。障害物にぶつかるとゲーム終了です。



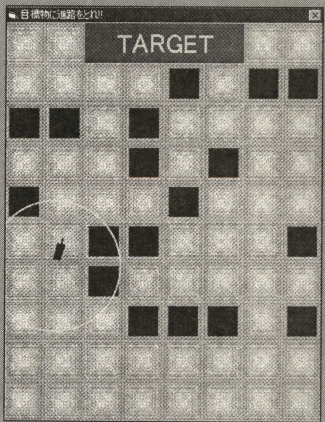
《第1図》フォームの配置図
※Command1はPicture1の上に配置します



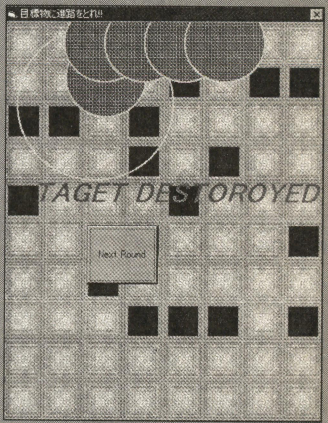
▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでゲーム開始だ!



▲《写真2》回転している矢印を進めたい方向で止めろ!



▲《写真3》じわじわと目標物に進んで行く小型戦車



▲《写真4》目標物破壊に成功!つぎのラウンドへ進め!

★考えてみたら「パロディウス」シリーズを全作プレイできるのってPSだけですね。これって自慢できることでしょうか(笑)?(岩手県和賀郡・パニッシュモンスターRV26歳)……【影：うむ。自慢できるのはRVのあたりだな。うらやましい。私も影SRとか改名してみようかな…。どう思います?】

《第1表》変数表

r	回転をするときの変数及び移動時の変数
level	レベル
d	進む距離
x	座標
y	座標
nor	回転中かどうかの状態
ss	進んでいるときの位置
p	ポイントで読み取ったときの値
s(628), c(628)	計算を速くするためにあらかじめ計算をしておく

《第2表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	Form1
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	1 '固定(実線)
ClientHeight	7500
ClientWidth	6000
MaxButton	0 'False
MinButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
コマンドボタンの設定	
Name	Command1
Caption	"スタート"
Name	Command3
Caption	"END"
Visible	0 'False
Name	Command2
Caption	"Next Round"
Visible	0 'False
タイマーの設定	
Name	Timer6
Interval	10
Name	Timer5
Interval	10
Name	Timer4
Interval	10
Name	Timer3
Interval	10
Name	Timer2
Interval	10
Name	Timer1
Interval	10
ピクチャの設定	
Name	Picture2
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00FFFF00&
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Picture1
BackColor	&H0000C0C0&
ScaleMode	3 'ピクセル

CHECKER FLAG

影：うがー，戦車の動きが遅くてイライラする。

Dr.D：そうじゃな，戦車らしいという気もするが，もう少し速く動いても良いだろう。それから，サブ・ルーチンがわからないということじゃが，VBではSUB ○○という形でサブ・ルーチンを定義しておいて，CALL ○○で呼びだすのじゃ。この場合に注意すべきことは，変数の有効範囲や受け渡し（引数）を考える必要があるということじゃ。

改造のアドバイス・作ったときの苦労点

行き当たりばったりで作ったので，プログラムがかなり雑です。

戦車の本体・黄色い線を書く・赤い矢印を書く部分をサブ・ルーチン（GOSUB～RETURN）にすべきですが，方法を知りませんでした。

バックの模様製作の部分を変えると色が変わります。

《リスト1》フォーム・モジュールのプログラム・リスト

```
Dim r, x, y, level, d, s(628), c(628), ss, test, nor
Dim p As Long

'スタートボタン
Private Sub Command1_Click()
Picture1.Visible = False 'タイトル画面を表示する Picture1
d = 40: x = 200: y = 480: nor = 0
'バックの模様製作
For j = 0 To 7
 For i = 0 To 9
  For k = 0 To 5
   Picture2.Line (j * 50 + k * 3, i * 50 + k * 3)-(j * 50 + 49 - k * 3, i *
50 + 49 - k * 3), RGB(k * 10 + 100, k * 10 + 200, k * 10 + 200), BF
  Next
 Next
Next
'障害物の表示
For i = 0 To level: rx = Int(Rnd * 8): ry = Int(Rnd * 7) + 1
  Picture2.Line (rx * 50 + 49 - 6, ry * 50 + 49 - 6)-(rx * 50 + 6, ry * 50
+ 6), RGB(0, 0, 0), BF: Picture2.Line -(rx * 50 + 49 - 6, ry * 50 + 49 - 6),
RGB(0, 90, 255), B
Next
'目標物の表示
Picture2.Line (100, 0)-(299, 49), RGB(255, 0, 0), BF: Picture2.FontSize = 25
: Picture2.ForeColor = RGB(255, 255, 0): Picture2.CurrentX = 140: Picture2.C
urrentY = 9: Picture2.Print "TARGET"
'目標物の保存
Form1.Picture = Picture2.Image: Timer4.Enabled = True: Form1.FillColor = RGB
(0, 0, 0)
End Sub

'次のラウンドに進むボタン
Private Sub Command2_Click()
Command2.Visible = False: level = level + 3
Call Command1_Click
End Sub

'終了ボタン
Private Sub Command3_Click()
Command3.Visible = False
Picture1.Visible = True
Picture1.FillColor = RGB(0, 0, 0)
Call Form_Load '終了
End Sub

'終了
Private Sub Form_Click()
If nor = 1 Then Timer3.Enabled = False: Timer5.Enabled = True: nor = 0
End Sub
'フォームのロード－－－－－－－－－－
Public Sub Form_Load()
For i = 0 To 628: s(i) = Sin(i / 100): c(i) = Cos(i / 100): Next
Form1.AutoRedraw = True

Timer1.Enabled = True
Timer2.Enabled = False
Timer3.Enabled = False
```

★お前が欲しい。（千葉県柏市・渡辺 研19歳）……【**編**：か・影さんに愛の告白!?影さん，ど・どうしましょう？**影**：ふにゃ，眠い。・・ぐぅ。**編**：影さん，起きてくださいよ。**影**：なんだよ…。ん？・・じゃあ「お前」←コレあげるから勘弁してくれ。眠いんだよ。**編**：…はぁ。コレですか…。】

```
Timer4.Enabled = False
Timer5.Enabled = False
Timer6.Enabled = False
r = 250: level = 25
Picture1.FillStyle = 0
Picture1.BackColor = RGB(200, 200, 0)
Picture1.ForeColor = RGB(255, 255, 0)
Picture1.FontSize = 17
Command1.Visible = False
Form1.DrawWidth = 2
Form1.FillStyle = 0
'Timer1からスタート
End Sub

'タイトルでの戦車の移動－－－－－－－－－－－－－－
Private Sub Timer1_Timer()
'画面の消去
Picture1.Line (150, 0)-(Picture1.Width, Picture1.Height), RGB(200, 200, 0),
BF
'戦車の胴体
Picture1.Line (r, 107)-(r + 30, 112), RGB(0, 0, 0), BF
Picture1.Line (r + 20, 100)-(r + 50, 100), RGB(0, 0, 0)
Picture1.Line (r + 20, 100)-(r + 10, 120), RGB(0, 0, 0)
Picture1.Line (r + 50, 100)-(r + 60, 120), RGB(0, 0, 0)
Picture1.Line (r + 10, 120)-(r + 60, 120), RGB(0, 0, 0)
ret = Picture1.Point(0, 0)
ret = FloodFill(Picture1.hdc, r + 25, 102, RGB(0, 0, 0))
'戦車の車輪
For i = 0 To 5
Picture1.Circle (r + 10 + i * 10, 125), 5, RGB(0, 0, 0)
Next
'目標物を書く
Picture1.Line (50, 90)-(149, 130), RGB(255, 0, 0), BF
Picture1.CurrentX = 57: Picture1.CurrentY = 105: Picture1.Print "TARGET"
r = r - 2: If r < 150 Then Timer1.Enabled = False: Timer2.Enabled = True: r
= 0: Picture1.FillColor = RGB(220, 0, 0)

rr = Rnd
End Sub

'タイトルでの戦車の爆発　そして　タイトルの表示－－－－－－－－－－－－－－
Private Sub Timer2_Timer()

Picture1.Circle (150, 110), r, RGB(200, 200, 0)
Picture1.FontSize = 20

r = r + 5
'スタート　ボタンの表示
If r > 300 Then Timer2.Enabled = False: Picture1.CurrentX = 20: Picture1.Cur
rentY = 50: Picture1.Print "目標物に進路をとれ!!": Command1.Visible = True:
r = 0
End Sub

'---------------------------回る--------------------------------------------
Private Sub Timer3_Timer()
nor = 1
Form1.Picture = Picture2.Image
'黄色い線を書く
Form1.FillStyle = 1
Form1.Circle (x, y), d + 17, RGB(255, 255, 0)
Form1.FillStyle = 0
'赤い矢印を書く
Form1.FillStyle = 0
Form1.Line (x + c((r + 20) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 20) Mod 627) * (d
 - 20))-(x + c((r + 40) Mod 627) * d, y + s((r + 40) Mod 627) * d), RGB(255,
 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 60) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 60) Mod 627) * (
d - 20)), RGB(255, 0, 0)
Form1.Line (x + c((r + 20) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 20) Mod 627) * (d
 - 20))-(x + c((r + 60) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 60) Mod 627) * (d -
20)), RGB(255, 0, 0)
'戦車の本体
B = 10
Form1.Line (x + c(r Mod 627) * B, y + s(r Mod 627) * B)-(x + c((r + 80) Mod
627) * B, y + s((r + 80) Mod 627) * B), RGB(0, 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 314) Mod 627) * B, y + s((r + 314) Mod 627) * B), RG
B(0, 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 80 + 314) Mod 627) * B, y + s((r + 80 + 314) Mod 627
) * B)
Form1.Line -(x + c(r Mod 627) * B, y + s(r Mod 627) * B)
'戦車の本体の矛先
Form1.Line (x + c((r + 40) Mod 627) * 10, y + s((r + 40) Mod 627) * 10)-(x +
 c((r + 40) Mod 627) * 17, y + s((r + 40) Mod 627) * 17)
'角度を増やす
r = r + Int((160 - d) / 10): If r > 627 Then r = 3

Form1.FillStyle = 0
ret = Form1.Point(0, 0)
ret = FloodFill(Form1.hdc, x, y, RGB(0, 0, 0))

End Sub

'----------------------------スタートボタン　の　直後に回る----------------
----------------------
Private Sub Timer4_Timer()
Form1.Picture = Picture2.Image
'黄色い線を書く
Form1.FillStyle = 1
Form1.Circle (x, y), d, RGB(255, 255, 0)
Form1.FillStyle = 0
'赤い矢印を書く
Form1.Line (x + c((r + 20) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 20) Mod 627) * (d
 - 20))-(x + c((r + 40) Mod 627) * d, y + s((r + 40) Mod 627) * d), RGB(255,
 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 60) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 60) Mod 627) * (
d - 20)), RGB(255, 0, 0)
Form1.Line (x + c((r + 20) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 20) Mod 627) * (d
 - 20))-(x + c((r + 60) Mod 627) * (d - 20), y + s((r + 60) Mod 627) * (d -
20)), RGB(255, 0, 0)
Form1.FontSize = 26: Form1.ForeColor = RGB(255, 120, 120): Form1.CurrentX =
57: Form1.CurrentY = 197: Form1.Print "START LEVEL "; (level - 22) / 3
'角度を増やす
r = r + 5: If r > 627 - 157 Then Timer4.Enabled = False: Timer5.Enabled = Tr
ue: ss = 0: Form1.ForeColor = RGB(0, 0, 0)

End Sub

'--------------------------------移動する------------------------------------
----------------------
Private Sub Timer5_Timer()
Form1.Picture = Picture2.Image
```

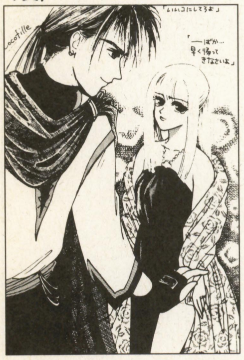
★一応，私の専攻はハードウェアクラッシュ科です。影総帥に最敬礼!!(栃木市・パスカル野郎21歳)……【影：私の母校にもあった学科か。懐かしいな。同窓会とかしないのかな。編：同窓会!?もしかして影さんみたいのが10人も20人もいるんですか？影：ハードウェアクラッシュ科だし，そうかも。】

```
'黄色い線を書く
Form1.FillStyle = 1
Form1.Circle (x - c((r + 40) Mod 627) * ss, y - s((r + 40) Mod 627) * ss), d
 + 17, RGB(255, 255, 0)
Form1.FillStyle = 0

'戦車の本体
B = 10
Form1.Line (x + c(r Mod 627) * B, y + s(r Mod 627) * B)-(x + c((r + 80) Mod
627) * B, y + s((r + 80) Mod 627) * B), RGB(0, 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 314) Mod 627) * B, y + s((r + 314) Mod 627) * B), RG
B(0, 0, 0)
Form1.Line -(x + c((r + 80 + 314) Mod 627) * B, y + s((r + 80 + 314) Mod 627
) * B)
Form1.Line -(x + c(r Mod 627) * B, y + s(r Mod 627) * B)
'戦車の本体の矛先
Form1.Line (x + c((r + 40) Mod 627) * 10, y + s((r + 40) Mod 627) * 10)-(x +
 c((r + 40) Mod 627) * 17, y + s((r + 40) Mod 627) * 17)

rr = Rnd: p = Form1.Point(x + c((r + 40) Mod 627) * 20, y + s((r + 40) Mod 6
27) * 20)
If p = RGB(0, 0, 0) Or p = RGB(255, 0, 0) Or p = -1 Then Timer5.Enabled = Fa
lse: r = 0: Timer6.Enabled = True

ret = Form1.Point(0, 0)
ret = FloodFill(Form1.hdc, x, y, RGB(0, 0, 0))

x = x + c((r + 40) Mod 627): y = y + s((r + 40) Mod 627)
ss = ss + 1: If ss > d Then ss = 0: Timer5.Enabled = False: Timer3.Enabled =
 True: test = Int(Rnd * 628): d = d + 5: If d > 150 Then d = 150

End Sub

Private Sub Timer6_Timer()
Form1.FillColor = RGB(255, 50, 50): Form1.Circle (x, y), r, RGB(255, 255, 0)
If p = RGB(255, 0, 0) Then For i = 0 To 3: Form1.Circle (i * 50 + 125, 25),
r, RGB(255, 255, 0): Next
r = r + 1: If r > 50 Then Timer6.Enabled = False: Call ENDING
End Sub
'次の面にいく　か　終了か
Public Sub ENDING()

If p = RGB(0, 0, 0) Or p = -1 Then Form1.FontSize = 26: Form1.ForeColor = RG
B(255, 0, 0): Form1.CurrentX = 57: Form1.CurrentY = 197: Form1.Print "MISSIO
N MISSED": Command3.Visible = True

If p = RGB(255, 0, 0) Then Form1.FontSize = 26: Form1.ForeColor = RGB(140, 1
00, 0): Form1.CurrentX = 37: Form1.CurrentY = 197: Form1.Print "TAGET DESTOR
OYED": Command2.Visible = True

End Sub
```

《リスト2》標準モジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function FloodFill Lib "gdi32" (ByVal hdc As Long, ByVal x As Long,
ByVal y As Long, ByVal crColor As Long) As Long
```

評…これからもよろしくね♥(つぐ美)

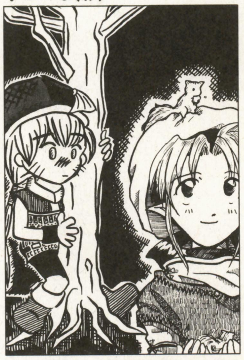


by Cocofille

評…こんな昔でしたっけ…(編)

by NA+M+PA

評…遠く離れているのに，合作，すごいな(影)



by 月代銀猫+かみら

評…また，何を言ってんの！(つぐ美)

by おさかな

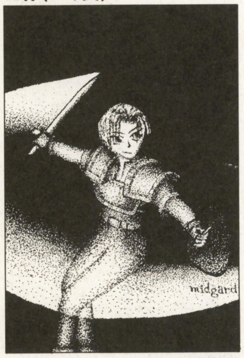
評…じゃあどんなのがいいんだ一体？(影)

by 邪道坊や

評…先生も大変なんだよ，きっと(編)

by 高田 明

評…すごい細かい！時間かかった!?(つぐ美)

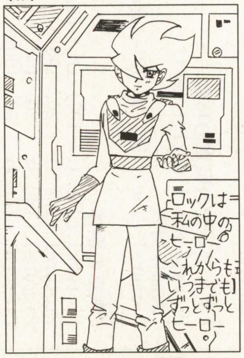


by 野菜村

評…んー。どうだろう…(つぐ美)

by 鈴木真理子

評…この髪型…謎である(影)



by 早蕨しをん

評…裏のイラストお気に入り♥(つぐ美)

by 榊原架威改め藤井朱丸

★もうゲームミュージックのスコア(楽譜)は掲載しないのですか？(神奈川県横須賀市・**後藤拓郎14歳**)……**【影**：いえいえ，そんなこたぁないっスよ，だんな。そうですねぇ，ほんの500枚ぐらい掲載希望のハガキがくれば実現しないこともないですよ。ただし，組織票とかは却下しますよ～。**】**

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用

TOWNSにも移植！人気のボード・ゲーム

Towns SHORTEN

(タウンズ ショーテン)

星元けんじゃ(14歳)

はじめに

ベーマガ'91年12月号「Shorten」(山田太郎さん作)の移植版です。正確に言えば，'94年1月号のX68K版(非アクション会会長14歳さん作)をベースにして作りました。

作ろうと思ったきっかけは，'96年8月号のPC-E500版(はたらいたはらたいらさん作)を見て，急に原作(PC-8801版)とX68K版を思い出し，やってみたくなったからです。

内　容

4人まで遊べる陣取りゲームです。いろいろな設定ができます。

あそびかた

プログラムをまちがいなく入力したら，BASICのエディタの上のメニューから「実行」をクリックしましょう。

すると，タイトル画面が表示されます。ここで，いろいろ聞かれますので，パッドの左右で答えてください。(聞かれることについては**第1表**を見てください)

すべて入力し終わると，これでいいか聞いてくるので，よかったらパッドの左，よくなかったら右を押してください。

ゲームは1プレイヤーから順番にやっていきます。自分の順番がきたら，パッドの上下左右でめくりたいカードを選び，Ⓐで決定してください。ただし，すでにだれかのものになっている(色がついている)カードはめくれません。

めくったカードの数字が周囲のものより大きければ，そのカードは自分のものになります。これを利用して，他のプレイヤーのカードも奪い取ることができます。

100枚のカードをすべてめくれば，ゲーム終了。カードの多い人の勝ちになります。

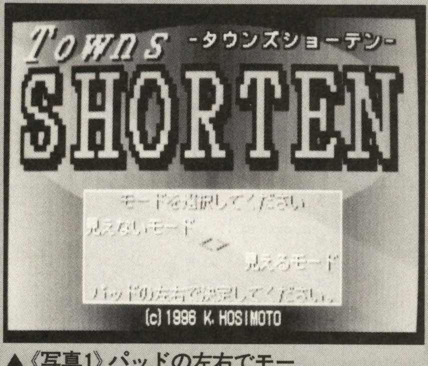
プログラムについて

一見スゴク長いように見えますが，REM文やおまけがけっこう占めているので，(計67行)実際に打ち込むのは140行だけです。1行80字以内ですし，できるだけ見やすくしました。F-BASIC 386のエディタはテキストエディタ並の機能を持っているので，すごく楽でした。TOWNSユーザーは幸せだなぁ。

また，10000行以降はおまけプログラムです。気になる人は打ち込んでください。

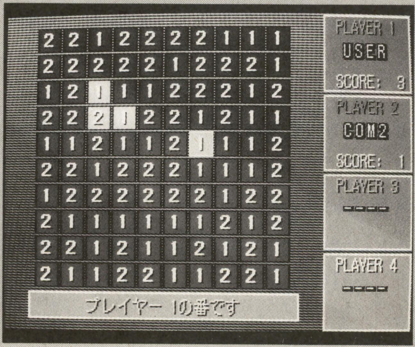
CHECKER FLAG

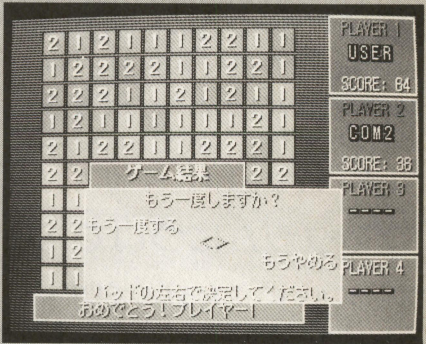
Dr.D：人気のあるゲームじゃのう。
編：それだけ原作が優れているということですね。
つぐ美：背景の色がきれいでいいわ。
Dr.D：コンピュータの思考時間がちょっと長いような気がするのう。



▲《写真1》パッドの左右でモードを選ぼう

▼《写真2》各プレイヤーが順番に陣を取っていく





▲《写真3》プレイヤーの勝ち！4人まで同時に遊べるぞ

★最近，サングラスをかけてラーメンライスを食べる人，「カゲラー」が増えているらしい!?(山形県鶴岡市・**井上雄平15歳**)……【**影**：最近復活したラーメンライスネタなのだが。当の私が，最近食していないのでござるよ。けっこう値上がりしちゃってな〜。誰か安い店を教えてくれないかな…。】

改造のてびき

★自分なりのルールを付け加えてみる。
★画面や音をもっとハデにする
★コンピュータをもっと強くする。
これぐらいしか思いつきません。

プログラム入力方法

このゲームはF-BASIC 386V2.1用です。L20で作ったのですがL10でも動くと思います。V1.1でも，110行のCLEAR文と160行，240行をけずればL21あたりなら動くかもしれません。あくまでも「多分」ですが。ただし，動いたとしても字は汚くなってしまいます。

プログラムについて

画面を広々と使いたかったので12ドットフォントを使ってみました。今までこれを使ったゲームをベーマガで見たことがありません。(あったらゴメンなさい)

また，移植する際，何かつけ足してみたかったのですが，やめました。ためしに，パネルをめくったときに，アクシデントが起こる（1回休みとか）ようにしたのですが，長くなるわ，かえってしょーもなくなるわで最悪でした。そのかわり絵と音に凝りました。

言い忘れてましたが，TownsOSをCDから立ち上げた場合は，RUNするときにそのCDを入れっぱなしにしてください。でないと字が汚くなります。

苦労したところ

コンピュータの思考ルーチン！まともにできたのに自分でも何をしたかわかりません。こういうもの作るのはじめてだし。

大事なこと

空いてないパネルがたくさんあるとき，コンピュータがかなり考え込みます。しかし，だんだんと速くなってくるのでガマンしてください。できる人は必ず高速モードでやってください。

★参考にしたぜ，蛇蛇蛇蛇〜ん!!

・PC-88，X68K，PC-500それぞれの「SHORTEN」

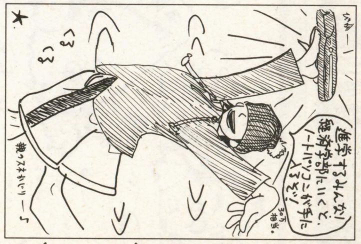
『TownsSHORTEN』のプログラム・リスト

```
10 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
20 '        TownsSHORTEN - タウンズショーテン -
30 '原作    PC-8801  91年12月号 山田 太郎さん作
40 '移植版   X68000   94年1月号 非アクション会会長14才さん作
50 '移植版2 PC-E500  96年7月号 はたらいたはらたいらさん作
60 '-----------------------------------------------------------
70 '移植版3 FM-TOWNS    今月号    By  星元賢治   96/07/08 No.1
80 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
90 ' ----------------さぁ、気合を入れて打ち込もう！！----------------
100 '○○ 初期設定
110 CLEAR ,,,,,30000:DEFINT A-Y:Z=.75!:DIM JU(3)
120 DIM P(9,9),J(9,9),CX(99),CY(99),CN(99),CP(99),HY(99),C(9),SC(3),PL(3)
130 SCREEN@ 1:COLOR 7,0,7,0:CLS:BGM 1:RANDOMIZE DATE*TIME
140 '
150 '○○ タイトル画面描画
160 DEF FONT"システム   16ﾄﾞｯﾄ"
170 FOR I=0 TO 159
180  LINE(    I,0)-(    I,239),PSET,[255-I*1.5!,0,100]
190  LINE(319-I,0)-(319-I,239),PSET,[255-I*1.5!,0,100]
200 NEXT
210 CIRCLE(160,80),150,[255,255,0],.5!,,,F,PASTEL
220 SYMBOL( 2, 2),"Ｔｏｗｎｓ"    ,1.5!,2,6,,,7
230 SYMBOL( 4,35),"ＳＨＯＲＴＥＮ",2.7!,5,1,,,13
240 DEF FONT"システム   12ﾄﾞｯﾄ"
250 SYMBOL(140, 10),"-タウンズショーテン-",Z,Z,,,,13
260 SYMBOL(106,220),"(c)1996 K.HOSIMOTO"  ,Z,Z,,,,4
270 '
280 '○○ モード選択
290 M$="モードを選択してください":S1$="見えないモード":S2$="見えるモード"
300 GOSUB *KOMOKU:MD=R
310 M$="反転枚数を決めてください":S1$="４方向":S2$="８方向"
320 GOSUB *KOMOKU:HA=R
330 MAX=0
340 M$="カード最高値は"+STR$(MAX+2)+"でいいですか":S1$="いい!!":S2$="ヤダ!!"
350 GOSUB *KOMOKU:IF R=2 THEN MAX=(MAX+1)MOD 14:GOTO 340 ELSE MAX=MAX+2
360 FOR I=0 TO 3
370 IF I=0 THEN 400
380  M$="プレイヤー"+STR$(I+1)+"は参加しますか":S1$="する":S2$="しない"
390  GOSUB *KOMOKU:IF R=2 THEN PL(I)=3:GOTO 440
400  M$="プレイヤー"+STR$(I+1)+"は誰ですか":S1$="人間":S2$="コンピュータ"
410  GOSUB *KOMOKU:IF R=1 THEN PL(I)=0:GOTO 440 ELSE PL(I)=1
420  M$="ＣＯＭモードを選択してください":S1$="全体把握":S2$="勘頼り"
430  GOSUB *KOMOKU:IF R=2 THEN PL(I)=2
440 NEXT
450 M$="よろしいですか":S1$="いいよ":S2$="まちがえたっ!!"
460 GOSUB *KOMOKU:IF R=2 GOTO 290
470 '
480 '○○ ゲーム初期設定
490 CLS:FOR I=0 TO 318 STEP 2
500  LINE(0,I)-(319,I),PSET,[I/1.5!,0,255-I/1.5!]
510 NEXT:GOSUB *HYOJI
520 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
530  P(I,J)=INT(RND*MAX)+1
540  LINE(I*20+25,J*20+9)-(I*20+43,J*20+27),PSET,0,BF,[99,99,99]
550  IF MD=2 THEN SJ=P(I,J):XX=I:YY=J:GOSUB *SUJIPUT
560 NEXT J,I
570 PL=0:X=0:Y=0
580 '
590 '○○ メインルーチン
600 CL=PL+1-(PL>1):ON PL(PL) GOTO 740,740,1070
610 '--** プレイヤーの駒選択ルーチン **--
620 M$="プレイヤー"+STR$(PL+1)+"の番です":GOSUB *MESSAGE
630 LINE(X*20+25,Y*20+9)-(X*20+43,Y*20+27),XOR,6,B:WAIT 10
640 LINE(X*20+25,Y*20+9)-(X*20+43,Y*20+27),XOR,6,B:WAIT 2
650 P=PAD(1):IF P THEN PLAY OFF:A$="L32@904C>C":PLAY A$,"V4R16"+A$,"V1R8"+A$
660 X=X+(X>0 AND P=7)-(X<9 AND P=3):Y=Y+(Y>0 AND P=1)-(Y<9 AND P=5)
670 IF PTRIG(1)<>1 THEN 630
680 IF J(X,Y)<>0 THEN
690  PLAY OFF:PLAY"@7O3L32CARCA":M$="そこには置けません！":GOSUB *MESSAGE
700  WHILE PTRIG(1)=1:WEND:GOTO 630
710 ENDIF
720 XX=X:YY=Y:GOSUB *PANOPEN:J(X,Y)=PL+1:SC(PL)=SC(PL)+1:WAIT 10:GOTO 960
730 '--** コンピュータ思考ルーチン **--
740 M$="コンピュータ"+STR$(PL+1)+"が思考中です":GOSUB *MESSAGE:CC=0
750 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
760  IF J(I,J)=0 THEN
770   CX(CC)=I:CY(CC)=J
780   CC=CC+1:IF PL(PL)=2 THEN CN(CC-1)=MAX ELSE CN(CC-1)=P(I,J)
790  ENDIF
800 NEXT J,I:CC=CC-1
810 FOR I=0 TO CC:X2=CX(I):Y2=CY(I):CP(I)=0
820  FOR J=-1 TO 1:FOR K=-1 TO 1:X1=X2+J:Y1=Y2+K
830   IF (HA=1 AND J<>0 AND K<>0)OR(J=0 AND K=0) THEN 880
840   IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>9 OR Y1>9 THEN 880
850   IF J(X1,Y1)=PL+1 THEN 880
860   IF PL(PL)=2 AND J(X1,Y1)=0 THEN CP(I)=CP(I)+MAX/2:GOTO 880
870   CP(I)=CP(I)+(MAX-P(X1,Y1))
880 NEXT K,J:CP(I)=CP(I)*CN(I):NEXT
```


★あれ？明日入試じゃん。（石川県河北郡・**ルート15歳**）……【**編**：あれ？って。そんなのんびりで…。**影**：そんなもんじゃないの？私もこんな感じだったし。**編**：もう少し緊張感とか欲しいじゃないですか。ねぇ？**つぐ美**：え？う・うん。あれ？…どうだったかな。**影**：昔すぎて覚えてないって。】

```
890 FOR I=0 TO CC:FOR J=0 TO CC
900  IF CP(I)>CP(J) THEN SWAP CP(I),CP(J):SWAP CX(I),CX(J):SWAP CY(I),CY(J)
910 NEXT J,I
920 CU=INT(RND*(CC+1)):IF CP(CU)<CP(0) THEN 920
930 X=CX(CU):Y=CY(CU)
940 XX=X:YY=Y:GOSUB *PANOPEN:J(X,Y)=PL+1:SC(PL)=SC(PL)+1:WAIT 10
950 '--** 周囲の駒反転判定ルーチン **--
960 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:X1=X+I:Y1=Y+J
970  IF (HA=1 AND I<>0 AND J<>0)OR(I=0 AND J=0) THEN 1040
980  IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>9 OR Y1>9 THEN 1040
990  IF P(X,Y)>P(X1,Y1) THEN
1000   IF J(X1,Y1)=PL+1 THEN 1030
1010   XX=X1:YY=Y1:GOSUB *PANOPEN:PP=J(X1,Y1):J(X1,Y1)=PL+1:SC(PL)=SC(PL)+1
1020   WAIT 10:IF PP THEN SC(PP-1)=SC(PP-1)-1
1030  ENDIF
1040 NEXT J,I
1050 '--** 順番交代 **--
1060 GOSUB *HYOJI
1070 PL=(PL+1)MOD 4:IF SC(0)+SC(1)+SC(2)+SC(3)=100 THEN *ENDING
1080 GOTO 600
1090 '
1100 '○○ ゲーム終了
1110 *ENDING
1120 CL=6:M$="勝負あり!!":GOSUB *MESSAGE
1130 PLAY OFF:A$="@30T180O4L8CEG>C<CEG>CD4":PLAY A$,"R8V4"+A$,"R4V3"+A$
1140 WAIT 250
1150 '--** 成績発表 **--
1160 JU(0)=1:JU(1)=2:JU(2)=3:JU(3)=4
1170 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
1180  IF SC(JU(I)-1)>SC(JU(J)-1) THEN SWAP JU(I),JU(J)
1190 NEXT J,I
1200 LINE(64,110)-(184,205),PSET,7,BF,[150,0,150]
1210 SYMBOL(92,112),"ゲーム結果",Z,Z,6,,,5
1220 FOR I=0 TO 3
1230  IF PL(JU(I)-1)=3 THEN 1260
1240  M$=HEX$(I+1)+"位 プレイヤー"+STR$(JU(I))
1250  SYMBOL(76,129+20*I),M$,Z,Z,JU(I)-(JU(I)>2),,,4
1260 NEXT
1270 PLAY"T240@5O4L8CEFGFRFR>C2<G2L4FED4.C8C2L16CG>C2","@98O4V3L2Q3GGFED.C4C>C"
1280 FOR I=0 TO 10:FOR J=4 TO 6
1290 CL=J:M$="おめでとう!プレイヤー"+HEX$(JU(0)):GOSUB *MESSAGE
1300 WAIT 35:NEXT J,I
1310 M$="もう一度しますか?":S1$="もう一度する":S2$="もうやめる":GOSUB *KOMOKU
1320 IF R=1 THEN RUN ELSE WHILE PAD(1)<>0:WEND:END
1330 '
1340 '★★★ ここからサブルーチン群
1350 '○○ 項目選択
1360 *KOMOKU
1370 LINE(60,130)-(259,215),PSET,7,BF,1
1380 SYMBOL(160-LEN( M$)*3,132), M$,   Z,Z,6,,,4
1390 SYMBOL(           62,152),S1$,   Z,Z,7,,,4
1400 SYMBOL(257-LEN(S2$)*6,178),S2$,   Z,Z,7,,,4
1410 SYMBOL(          148,165),"<>",Z,Z,4,,,5
1420 SYMBOL(67,202),"パッドの左右で決定してください。",Z,Z,5,,,4
1430 WHILE PAD(1)<>0:WEND
1440 R=0:WHILE R=0:P=PAD(1)
1450 IF P=3 THEN R=2
1460 IF P=7 THEN R=1
1470 WEND:PLAY OFF:M$="@34T160O5L32CEG>C":PLAY M$,"R16V5"+M$,"R8V2"+M$
1480 RETURN
1490 '
1500 '○○ 状態表示
1510 *HYOJI
1520 FOR Q=0 TO 3
1530  LINE(250,Q*60+1)-(318,Q*60+57),PSET,7,BF,[150,0,150]
1540  SYMBOL(260,Q*60+ 3),"PLAYER"+STR$(Q+1),Z,Z,Q+1-(Q>1),,,4
1550  SYMBOL(265,Q*60+20),MID$("USERCOM1COM2----",PL(Q)*4+1,4),Z,Z,6,,,12
1560  IF PL(Q)=3 THEN 1580
1570  SYMBOL(260,Q*60+44),"SCORE:"+RIGHT$(" "+STR$(SC(Q)),3),Z,Z,5,,,4
1580 NEXT
1590 '
1600 '○○ 数字表示
1610 *SUJIPUT
1620 IF SJ<10 THEN SJ$=AKCNV$(HEX$(SJ)) ELSE SJ$=RIGHT$(STR$(SJ),2)
1630 SYMBOL(XX*20+28,YY*20+12),SJ$,Z,Z,7,,,5
1640 RETURN
1650 '
1660 '○○ メッセージ
1670 *MESSAGE
1680 LINE(20,211)-(230,230),PSET,7,BF,[150,0,150]
1690 SYMBOL(125-LEN(M$)*3,215),M$,Z,Z,CL,,,4
1700 RETURN
1710 '
1720 '○○ パネル開く
1730 *PANOPEN
1740 LINE(XX*20+25,YY*20+9)-(XX*20+43,YY*20+27),PSET,0,BF,CL
1750 PLAY OFF:PLAY"@24L32O5CEG>C<GEC","@24L32O5C<GEG>C"
1760 SJ=P(XX,YY):GOSUB *SUJIPUT:RETURN
1770 'おつかれさまでした!これで終わりです。SAVEしてさっそく"RUN"してね!!
1780 'P.S.2年前からエニックスの某雑誌に投稿していたドラクエ4コマがやっと
1790 '    最終選考に残った!今年11月頃(ハッキリしてない)発売の「ドラクエ
1800 '     4コマ番外編15」という本に載るはずです!?偶然見つけたらよろしく。
1810 '↓ちょっと長いけど、ここからはおまけです。独立してるので、
1820 '  ここだけ打ち込んだり、打ち込まなかったりしてもかまいません。
1830 '  気になる人は打ち込みましょう(長すぎたかな?)。[実行方法]RUN 10000
1840 '-------------------------------------------
10000 'スクリーンセーバー「宇宙でワープ!!」
10010 SCREEN @0:CLS:RANDOMIZE DATE*TIME
10020 DEF PEN 0,1:星=30:速=1!:加速=1.075!:'←486SX以上推奨設定 386は星を減らす
10030 DIM X(星),Y(星),XX(星),YY(星)
10040 FOR I=0 TO 星
10050  XX(I)=速-RND*速*2:YY(I)=速-RND*速*2
10060  X(I)=320+XX(I):Y(I)=240+YY(I)
10070  IF XX(I)=0 OR YY(I)=0 THEN 10050
10080 NEXT
10090 FOR I=0 TO 星
10100 IF ABS(XX(I))>10 OR ABS(YY(I))>10 THEN DEF PEN 0,2 ELSE DEF PEN 0,1
10110 PSET(X(I),Y(I)),0
10120 IF X(I)<0 OR Y(I)<0 OR X(I)>639 OR Y(I)>479 THEN
10130  XX(I)=速-RND*速*2:YY(I)=速-RND*速*2
10140  X(I)=320+XX(I):Y(I)=240+YY(I)
10150 IF XX(I)=0 OR YY(I)=0 THEN 10130
10160 DEF PEN 0,1
10170 ENDIF
10180 X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
10190 PSET(X(I),Y(I))
10200 XX(I)=XX(I)*加速:YY(I)=YY(I)*加速
10210 NEXT
10220 GOTO 10090
```

評…親が…やせていく(Dr・D)



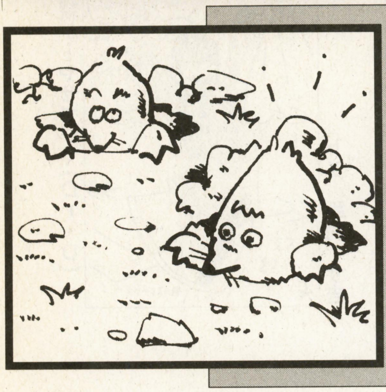
by 稲村サ吉★

評…コレキヨさん見てますか(編)

by 月代銀猫

★ギャザという紙の麻薬の中毒者となってしまった。影さんもどう?(千葉県木更津市・**秋野宏和19歳**)……【**影**:これはなぁ,私の周りでカード破産者が多くて恐くて手出してないんだ。**編**:影さんにしては慎重ですね。**影**:なんせ死活問題だからな。ハマると他のものに手がつかなくなるし…。】

FM TOWNS(F−BASIC 386 V2.1 L10以降)用



制限時間内にたたきまくれ！

SPECIAL(スペシャル)モグラたたき

岡崎芳友(14歳)

●なかみ●

スペシャルなモグラたたきです。どこがスペシャルかというと，あれがスペシャルなのだ！（あれって何！）

●あそびかた●

タイトルが終わると，突然ゲームが始まります。モグラがどこかに出てくるので，カーソルをマウスで動かし，モグラのところでクリックしてください。『ピローン』と鳴ってスコアが上がります。制限時間は60秒。スコアが200点以上だと，あるものが見られます。

●プログラム●

う～ん，短いなあ～。ちなみに，モグラはCIRCLEやLINEなのでデータがない。

ん～，よいことだ。（ほんとかよ～）

プログラムの改造はとくにするところもないでしょう。

●おまけ●

こんど，英検を受けます。受かるといいなー。あと，ドラッグするほうが，すごく楽です。ほんじゃまた来月会いましょう。

CHECKER FLAG

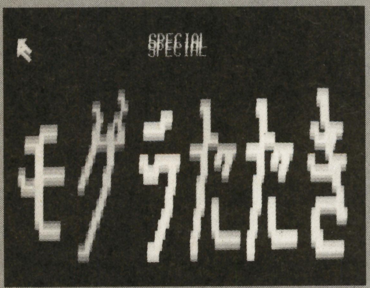
影：このやろ！このやろ！
つぐ美：何かあったのかしら？
編：いつものことですよ。
Dr.D：単純なモグラたたきじゃな。それがゆえに熱くなれるのぉ。
編：モグラがアニメーションして出てくるなどの工夫があるともっといいですね。

《第1表》変数表

SC	スコア
HI	ハイスコア
TI	残り時間
M%	モグラ
X	モグラのX座標
Y	モグラのY座標

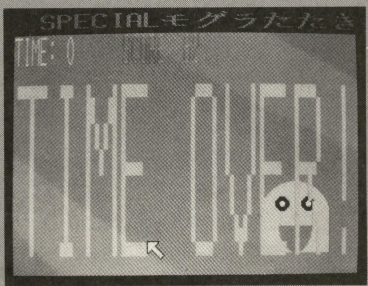
評：ピカチュ～♥カーくんも♥（つぐ美）

by 香菜薫

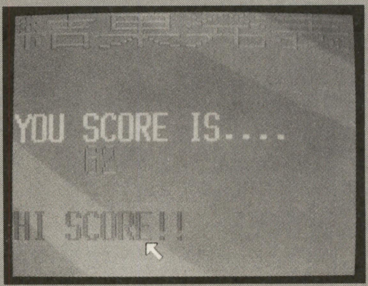


◀《写真1》単純明快なモグラたたきだ

◀《写真2》すばやいマウスさばきでたたきまくれ



◀《写真3》時間がなくなるとゲーム・オーバー



◀《写真4》友人と得点を競い合ってもいいね

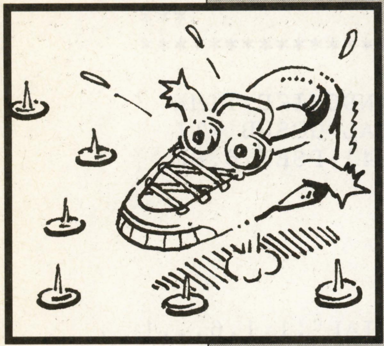
★電車でGO！の続編として，こんどはリニアモーターの列車を操るようになったりして…。（徳島県三好郡・小川正二15歳）……【影：さらにその続編は全コンピュータ制御になった電車でGO！編：…あれ？それじゃプレイヤーは何するんですか？影：見てるだけー。編：却下。影：え～なぜ⁉】

『SPECIALモグラたたき』のプログラム・リスト

```
10 '*******************************************************************
20 '***                 <<<SPECIALモグラたたき>>>                   ***
30 '***                      <<<By  でば>>>                         ***
40 '*******************************************************************
50 *準備
60 SCREEN@ 1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0:COLOR 7,0:CLS 0:RANDOMIZE TIME
70 DIM M%(4096):MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,1:INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB *TI
80 PAINT(0,0),1,7:CIRCLE(32,32),32,6,,,,F:LINE(0,25)-(64,64),PSET,6,BF
90 CIRCLE(20,20), 6,0,,,,F:CIRCLE(44,20),6,0,,,,F:HI=0
100 CIRCLE(20,20), 2,7,,,,F:CIRCLE(44,20),2,7,,,,F
110 CIRCLE(32,40),15,2,1.5!,0,.5!,F,PASTEL
120 GET@A(0,0)-(63,63),M%:CLS 0:INTERVAL OFF
130 *タイトル
140 COLOR 7,0:CLS 0:TI$="モグラたたき":SYMBOL(124,0),"SPECIAL",1,1,6,,,1
150 FOR I=0 TO LEN(TI$) STEP 2
160 SYMBOL(80/LEN(TI$)*4*I,50),MID$(TI$,I+1,2),40/LEN(TI$),10,(I+2)/2,,,1
170 NEXT I:PLAY "@14T144V8O4C16C+16D16D+16E16F16F+16G16G+16A16A+16B16O5C"
180 WHILE PLAY(0)<>0:WEND:SC=0
190 *画面作成
200 COLOR 7,1:CLS 0:TI=60
210 SYMBOL(22,1),"SPECIALモグラたたき",2,1,6,,,1
220 LINE(0,0)-(319,19),PASTEL,2,BF
230 SYMBOL(0,20),"TIME: 60",1,2,4,,XOR:SYMBOL(100,20),"SCORE: 0",1,2,4
240 *用意
250 SYMBOL(0,120),"R E A D Y ",4,4,2,,,1:WAIT 200
260 LINE(0,120)-(320,239),PSET,1,BF
270 SYMBOL(0,120),"G  O  ! ",4,4,2,,,1:FOR I=1 TO 1500:BEEP:NEXT I
280 LINE(0,120)-(320,239),PSET,1,BF
290 *ドン1
300 X=INT(RND*255):Y=INT(RND*100)+85
310 GOSUB *モグラ表示
320 *MAIN:INTERVAL ON
330 IF MOUSE(0)=>X AND MOUSE(0)<=X+63 AND MOUSE(1)=>Y AND MOUSE(1)<=Y+63 AND MOU
SE(2,0)=-1 THEN SC=SC+1:PLAY OFF:PLAY "O4C16O5C16":GOSUB *モグラ消去:GOSUB *モグ
ラ表示:GOSUB *スコア表示 ELSE 330
340 GOTO 320
350 *TI
360 TI=TI-1:PLAY OFF:IF TI MOD 10=0 THEN PLAY "O2C" ELSE PLAY "O6C"
370 LINE(41,20)-(65,50),PSET,1,BF:SYMBOL(41,20),STR$(TI),1,2,4,,XOR
380 IF TI=0 THEN *OVER ELSE RETURN
390 *モグラ表示
400 PUT@A(X,Y)-(X+63,Y+63),M%:RETURN
410 *モグラ消去
420 LINE (X,Y)-(X+63,Y+63),PSET,1,BF
430 X=INT(RND*255):Y=INT(RND*100)+85:RETURN
440 *OVER
450 SYMBOL(0,55),"TIME OVER!",4,12,3:FOR I=1 TO 3000:BEEP:NEXT I:CLS 0
460 SYMBOL(0,0),"結果発表",5,2,4
470 SYMBOL(0,90),"YOU SCORE IS....",2,2,3,,,1
480 SYMBOL(50,120),STR$(SC),2,2,4
490 WAIT 300
500 IF SC>HI  THEN SYMBOL(0,180),"HI SCORE!!",2,2,2,,,1:HI=SC:WAIT 200
510 IF SC>200 THEN ELSE *タイトル
520 FOR Y=0 TO 230 STEP 64:FOR X=0 TO 300 STEP 20
530 PUT@A(X,Y)-(X+63,Y+63),M%
540 WAIT 2:LINE(X,Y)-(X+63,Y+63),PSET,1,BF:NEXT X,Y
550 SYMBOL(0,0),"You are very good player!!",1.5!,3,6,,,1
560 WAIT 300:GOTO *タイトル
570 *スコア表示
580 LINE(148,20)-(200,50),PSET,1,BF
590 SYMBOL(100,20),"SCORE:"+STR$(SC),1,2,4
600 RETURN
```


★特に無し。(アンケートはがきのうち○%)……【**影**：悲しい，私は今猛烈に悲しいぞ!!特に無しってなんだ。悲しいじゃないか！日記でもなんでもいいから書いてくれないと泣いちゃうぞっ。いいのか。泣いちゃうぞ。**編**：なんか壊れてますね〜。泣きはしませんが，できれば…お願いします。】

MSX/2/2+/turboR用



がびょうにあたると痛いゾ！ ワンキー・ゲーム

飛んでけクッツン！

桐岡　昭広(25歳)

内　容

クッツンガールフレンドのハイヒールにキスしちゃうワンキー・ゲームですっ！

遊びかた

左に向かって飛んでるクッツンをスペース・キーを押して，上に動かして（はなすと下に動きます）いちばん上にあるイガリケードやガビョンに当たらないように，左はしで上下に動いているハイヒールンにくっついてください。ハイヒールンにくっつくとキスができて1レベルクリアです。レベルアップするごとに，ガビョンの数が増えて，ハイヒールンの動きが少し速くなります。クッツンがガビョン，イガリケードに当たるとゲーム・オーバーです（地面に当たってもだめだよっ）。

《第1表》変数表

X,Y	…………クッツンの座標
G,L	…………ハイヒールの座標
SP	…………ハイヒールのスピード
LV	……………キスした回数
V	……………ガビョンの数

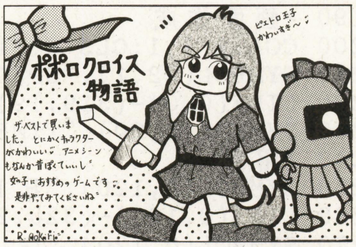
CHECKER FLAG

影：ハイヒールにキスって……ブルブル。

つぐ美：どうして私のほう見てふるえるのよっ！

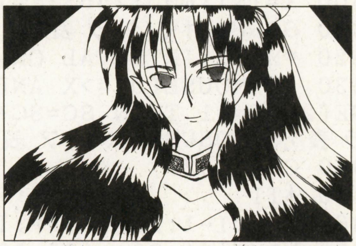
Dr.D：がびょうの数を最初のうちは少なめにしたほうが面白いかもしれんのぉ。

評…昔，ハマってる人けっこういました（編）

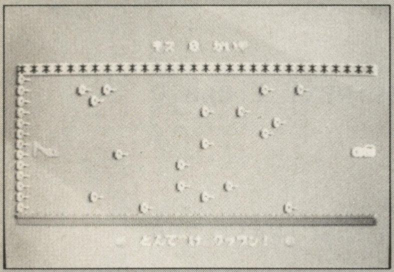


by　蒼霧羅夢

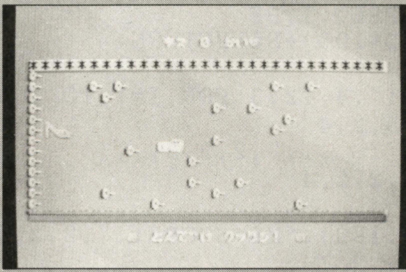
評…筆ペンは必需品ですね（編）



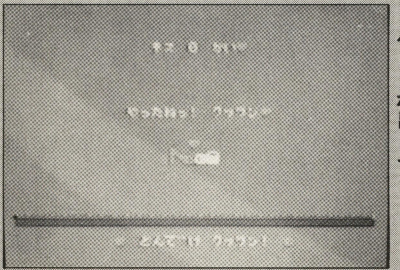
by　名雲結城



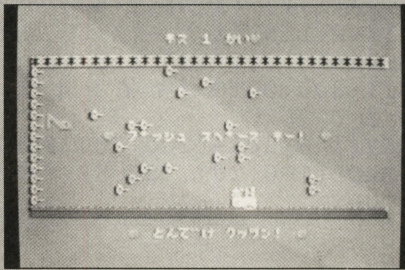
◀《写真1》がびょうを避けてハイヒールを目指す



◀《写真2》スペース・キーで上昇。もう少しだ！



◀《写真3》たどりつけるとハートが出るぞ



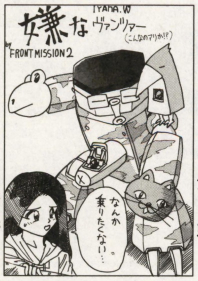
◀《写真4》がびょうに当たるとゲーム・オーバー

★自分より年下の人のプログラムが載っているのを見ると，自分は未熟だなぁと思ってしまう…悲しい…。（京都府亀岡市・ファザナ龍剣伝17歳）……【Dr.D：人によってプログラムを始めた年齢なんかも違うし，そんなことを気にして悲しむことはないぞ。自分のペースでがんばればいいんじゃ。】

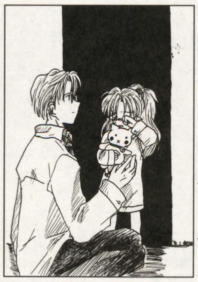
『飛んでけクッツン！』のプログラム・リスト

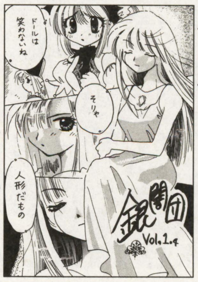
```
10 '●●● とんでﾞけ クッツン! 1997.12.25 by くるくるちょびﾞん.AKIHIRO KIRIOKA ●●●
20 '●●● しょきってい ●●●
30 SCREEN1,2,0:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z:WIDTH30:KEYOFF
40 RESTORE250:FORI=0TO4:A$="":FORJ=1TO4:READB$:FORK=1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID
$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:NEXTI
50 RESTORE310:FORB=0TO1:READC:FORA=0TO7:READA$:VPOKEC*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA,B:D
EFFND(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):V=18:SP=4:LV=0
60 X=230:Y=95:R=RND(-TIME):G=19:L=95:VPOKE8197,&H1E:VPOKE8205,&HA4:VPOKE8206,&H2
6:VPOKE8208,&HD4
70 LOCATE0,5:PRINT"******************************":LOCATE0,19:PRINT"pppppppppppp
ppppppppppppppppppp"
80 LOCATE8,21:PRINT"● とんでﾞけ クッツン! ●":LOCATE11,3:PRINT"ｷｽ"LV"かい♥":FORI=1TOV:LOCAT
ERND(1)*19+5,RND(1)*13+6:PRINT"h":NEXT:FORI=6TO18:LOCATE0,I:PRINT"h":NEXT
90 LOCATE15,12:PRINT"h":PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSPRITE4,(G,L),13:PLAY"V14O4S1M700
0L18C6CCC6R14C6CCC6R14A10R8G2":FORI=0TO5500:NEXT:ONSPRITEGOSUB160:SPRITEON
100 '●●● めいん ●●●
110 PUTSPRITE0,(X,Y),15:X=X-6:IFSTRIG(0)THENY=Y-2ELSEY=Y+3
120 PUTSPRITE4,(G,L),13:J=INT(RND(1)*3+1):IFJ=1THENL=L-SPELSEIFJ=2THENL=L+SP
130 IFL<48THENL=48ELSEIFL>136THENL=136
140 IFFND(X/8,Y/8+1)<>32THEN200ELSEIFFND(X/8+1,Y/8+1)<>32THEN200ELSEIFY>141THEN2
00ELSEGOTO110
150 '●●● レベﾞル クリアー ●●●
160 SPRITEOFF:PLAY"V15O5L32B-R","V15O6L32B-R":FORD=5TO18:LOCATE0,D:PRINT"
                     ":NEXT:LOCATE14,12:PRINT"♥"
170 PUTSPRITE0,(124,100),15:PUTSPRITE4,(108,100),13:PLAY"V14O5S1M7000L14C8O4GGO5
C8O4GGAR8BR8O5C4":LOCATE8,9:PRINT" やったねっ! クッツン♥ ":SP=SP+1:IFSP>10THENSP=10
180 FORI=0TO5500:NEXT:V=V+2:LV=LV+1:PUTSPRITE0,(0,212),0:PUTSPRITE4,(0,212),0:CL
S:GOTO 60
190 '●●● ゲﾞーム オーバﾞー ●●●
200 SPRITEOFF:PLAY"V15O5L32GA-A","V15O6L32GA-A":PUTSPRITE0,(0,212),0:PUTSPRITE1,
(X,Y),15:FORI=0TO2000:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212),0
210 Y=Y+2:PUTSPRITE2,(X,Y),15:IFY<136THEN210
220 PUTSPRITE2,(0,212),0:PUTSPRITE3,(X,Y),15:PLAY"V15O5L32DB","V15O6L32DB":FORI=
0TO2000:NEXT:PLAY"V14O4S1M7000L17GEDC4"
230 LOCATE5,12:PRINT" ♥ プﾟッシュ スペﾟース キー! ♥ ":IFSTRIG(0)=0THEN230ELSECLS:PUTSPRITE
3,(0,212),0:PUTSPRITE4,(0,212),0:V=18:SP=4:LV=0:GOTO60
240 '●●● きゃらくたー でﾞーたー 1 ●●●
250 DATA0000000000007FFF,DFDFDFFF7E000000,000000007E81C3FF,FFFFFFFFFE000000
260 DATA0000490012007FFF,DFEFF7FF7E000000,000000007E81C3FF,FFFFFFFFFE000000
270 DATA078B898989090B27,23232303430B0321,F0F9F9F9F9F8F8FA,F2FAFAD8B978FAF0
280 DATA2225FA20A8A8007E,FFF7EFDFFF7F0000,46466650464600FE,FFFFFFFFFFC3817E
290 DATA00C0E0F0F8FCDECF,C7C3C1C0C0000000,00000000000000FC,F6F7F7FF7F000000
300 '●●● きゃらくたー でﾞーたー 2 ●●●
310 DATA104,60,F0,D0,DF,F0,F0,60,00
320 DATA112,DB,FF,FF,00,00,00,00,00
```

評…用具のチェックはこまめにの(Dr.D)
by 120%かみら



評…ノ・ノーコメント(つぐ美)
by 野沢プロト


評…ぬいぐるみ、が♥(つぐ美)
by 月代銀猫



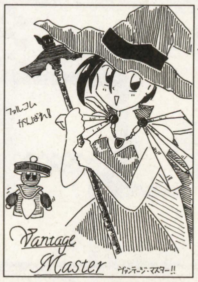
評…連載よろしく(笑)バシバシ送って(つぐ美)
by 池田ばんれい

評…ほめことばとして受け取っておこう(影)
by 日変りPN

評…なつかしい、かな。よく遊べました(編)
by ほざれ

評…「夏への扉」ですか、今度読んでみます(編)
by 中西ジロー

評…いつもありがとう♥うれしいな(つぐ美)
by ぶんちょ



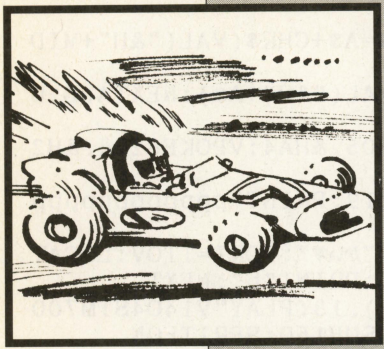
評…人気あるなぁ。ワシもひとつ…(Dr.D)
by BLUE HAWK

評…PN…あってるよね?(つぐ美)
by たぬき

★あーるー晴れたひーるーさがり野宿で20年 パソコン壊してトンズラで20年 カゲカゲカーゲカーゲー小銭を拾い カゲカゲカーゲカーゲーにぼしが主食。(千葉県君津市・**しるばい20歳**)……【**影**：にぼしー！**編**：わあっ，また壊れてる。**つぐ美**：先月から，調子悪いみたいね(苦笑)どうしようか？】

エントリーNo.⑤-7

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



2人対戦可能なレーシング・ゲーム

AntiGravity Kart Racing

(アンチグラビティ カート レーシング)

渡辺　裕規(17歳)

ゲームの内容

2段のコースをジャンプしたりしてタイムを競うレース・ゲームです(2プレイ可能)。また，エディットが充実していて，40のコースが登録できます(はじめは5個入っている)。もちろん，JOYCARD対応です。

遊びかた

《GAME》

ゲーム設定モードになるので，テンキーの[2][4][6][8]で選んでください。次にコースをロードするので1～40の数を入れてください。0でリスト表示，何も入れずに⏎キーを押すと，キャンセルです。

ゲームは，コースを指定されたラップ数だけ回ってください。チェック1→チェック2→ゴールの順に通ると1周したことになります。カートは，押しているキーの方向に加速がかかります。[ESC]キーで中断です。

ゲームが終わると，ベストタイムを表示します。もし自分が入っていたら，名前を入力してください。

《EDIT》

[2][4][6][8]でカーソル移動，スペースで指定された地形をおきます。また[SHIFT]+[2][4][6][8]で地形の変更です。右上の空白は，2Fのコース外で，5段目はチェック・ゴールの取り消し，一番下の“START”は，カートのスタート地点設定です。

[F1]・ロード▶ゲームモードのロードと同じです。

[F2]・セーブ▶ラップ，コースネーム，

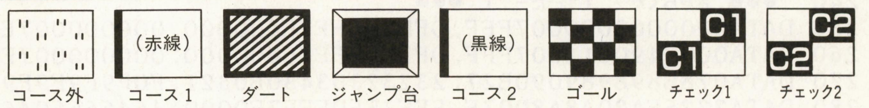
CHECKER FLAG

編：動きがなめらかでいいですね。

影：慣性がついてて曲がる感覚が面白い!

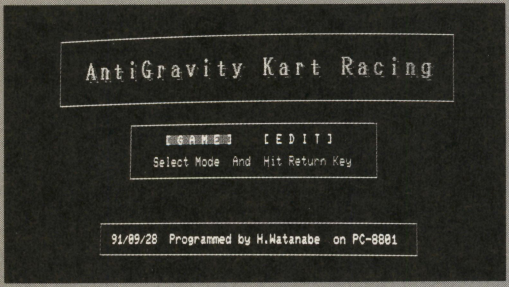
Dr.D：よくできておるなぁ。じゃが，リストはもう少し見やすくしたほうがいいのぉ。特にマシン語のところは打ち込むのがしんどいかもしれんな。

編：でも，打ち込んで損はしないプログラムですね。

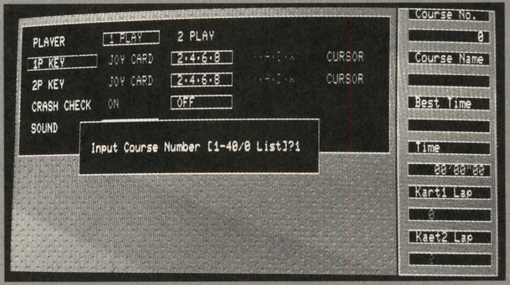


コース1：1F→2F，2F→1F どちらも行けません。
コース2：1F→2F，2F→1F どちらも行けます。

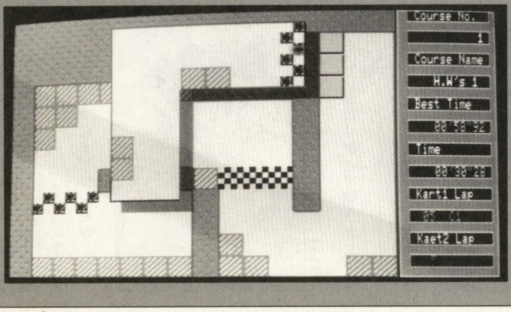
《第1図》地形の説明



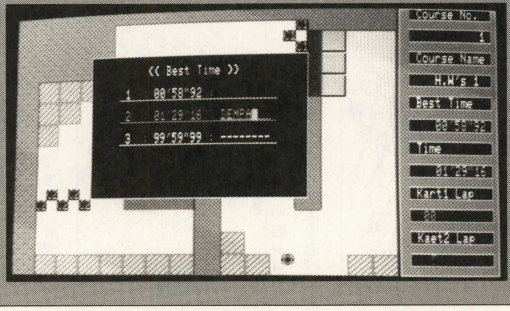
◀《写真1》オリジナル面を作ることもできるぞ



◀《写真2》ゲームの設定とコースを決めよう



◀《写真3》なんと！ジャンプ台もあるぞ！



◀《写真4》3位以内だとネーム・エントリー

★影さんが家にきて，パソコンを壊してしまう夢をみた。正夢になりませんように…。(神奈川県二宮町・松尾陽祐12歳)……【Dr.D：そんなことにならんように，しっかり監視しているから大丈夫じゃ。 影：ひどいや，Dr.までそんなこと言うんだ……あ。パチッ，ボン!! Dr.D：…ひどい？】

《第1表》主な変数表

CN,CN$	……コースナンバー，コースネーム
BT$,BT(),BTN$	ベストタイム関係
YT$	…………ゴールタイム
PD(,)	………カートの情報（スタート位置とか）
MD	…………コースデータ先頭番地
SC	……………ゲームの設定モードの情報
TM	…………テストモードのオン・オフ
〈エディットモード〉	
X,Y	…………カーソルの座標
F	……………階
CY	……………地形表のカーソルのY座標

コースナンバーを聞いてくるので，下線部内にそれぞれ入力してください。

F3・**終了▶** "QUIT?"と聞いてくるので Y か N を押してください。

《その他》

EDITモードから F3 で抜け出すと，テストプレイモードになって（コースネームの後に"t"がつく），タイムが登録されません。セーブモードから抜け出すか，ゲームモードのロードを行なうとなおります。

《第2表》マシン語エリア

B400H〜	地形グラフィックデータ
B800H〜	カートグラフィックデータ
B900H〜	コースデータ
BA00H〜	コース表示（全体）
BB60H〜	コース表示（一部）
BC00H〜	割り込みテーブル
BC10H〜	ワークエリア
BC40H〜	カート用ワークエリア
BC8FH〜	初期設定
BD00H〜	メイン
BE00H〜	カート表示
C000H〜	キー判定，カート移動
C0C6H〜	クラッシュチェック
C12FH〜	地形読み取り
C17FH〜	地形判定，処理
C330H	終わり

入力方法

リスト1を打ってRUN，**リスト2**を打ってRUNしてください。それぞれ"AGKART.df"，"AGKART.bin"というファイルを作ります。最後に，**リスト3**を打ってRUNしてください。**リスト2**と**リスト3**はマシン語を使っているので，必ずセーブしてから，RUNしてください。次からは，**リスト3**だけロードしてRUNしてください。

プログラムについて

エディタも付けたためプログラムが長くなったけど，がんばって打ってください。操作に慣れてくると，けっこう遊べると思います。また，ファイルを使っているので，"ON STOP〜"の処理をしていないときにブレークしたなら，なるべく"close ⏎"と打ってください。キャラクターが気にいらない人は，**リスト2**をいじくってください。

PC-8801mkIISR

苦労したところ

やっぱり，カートとコース（2F）の1ドット（横は2ドット）移動での重ね合わせと，カートの影でしょう。少々ちらつきますが（4MHzで2プレイだとひどい），88で作ったということで笑って許してください。

★参考にしたもの

・『PC-8801mkIISR活用研究』電波新聞社

・『PC-8801mkIISRマシン語ゲームプログラミング』アスキー

《リスト1》"AGKART.df" ファイル作成プログラム・リスト

```
10 DIM PN(176):OPEN "AGKART.df" AS #1:FIELD #1,255 AS FCD$
20 P$=CHR$(20)+CHR$(20)+CHR$(8)+CHR$(5)+CHR$(20)+CHR$(36)+CHR$(8)+CHR$(5)
30 BT$="99'59"+CHR$(34)+"99--------":BT$=BT$+BT$+BT$
40 CD$="--------"+STRING$(176,0)+P$+BT$:LSET FCD$=CD$
50 FOR CN=1 TO 40:PUT #1,CN:NEXT
60 FIELD #1,8 AS FCN$,176 AS FCD$,8 AS FP$,48 AS FBT$:RESTORE 220
70 FOR CN=1 TO 5
80   READ CDS$,CDSS$,PDS$,CN$:CDS$=CDS$+CDSS$:CD$="":P$="":N=1:M=1
90   PNS$=MID$(CDS$,N,1):IF PNS$="*" THEN 130
100   PN=(VAL("&H"+PNS$)¥4)*16+(VAL("&H"+PNS$) MOD 4):PN(M)=PN:M=M+1:N=N+1
110   NN=ASC(MID$(CDS$,N,1))-70:IF NN<=0 THEN 90
120   N=N+1:FOR I=1 TO NN:PN(M)=PN:M=M+1:NEXT:GOTO 90
130   FOR I=0 TO 2:A=VAL("&H"+MID$(PDS$,I*10+1,2))
140     FOR J=1 TO 4:B=VAL("&H"+MID$(PDS$,I*10+J*2+1,2)):PN(B)=PN(B) OR A:NEXT
150   NEXT
160   FOR I=1 TO 176:CD$=CD$+CHR$(PN(I)):NEXT
170   FOR I=0 TO 7:P$=P$+CHR$(VAL("&H"+MID$(PDS$,31+I*2,2))):NEXT
180   LSET FCN$=CN$:LSET FCD$=CD$:LSET FP$=P$:LSET FBT$=BT$
190   PUT #1,CN
200 NEXT:CLOSE:END
210 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――(サンプルコース データ)
220 DATA "0J4LC31G0J4LC31G02I6H8G4GC31G02G1G5H1I01H021H5H1I01H01I"
230 DATA "95G1I01H01H084G21H01H01IDH01H01H01L01L01L021K02L02G1H2G*"
240 DATA "046A6B6C6C800D1D2D2D0C72737474A4740805B4740805","H.W's 1"
250 DATA "021GC4G21L201HC4G1N01H04G1H20G1H01H04G1H0G21H01H84G1H0G1H201H84G"
260 DATA "1H201G20G1H4H1H201H201H6H1I021H01H5H1I0G1H021G5LC31H02G15LC31G2*"
270 DATA "0458595A5A809AAAAAAA0C525354547464080584640805","H.W's 2"
280 DATA "02H1J01K021L01K021J3G01K01I5DH01H01G01I5C4G01H01G01I4D12G1"
290 DATA "H01G01I4D1K01G01I4D1J2G1G021H8JB31I021HC4ID31I021HC4ID31H2*"
300 DATA "0462636465805657575 70C3F404040147408073474080 7","H.W's 3"
310 DATA "08G4C1H21H3C48084GC1L3C4804HC21J23C4804H0L4I80D5D01K5IA0DG301"
320 DATA "K5G1G20D3101HD4H51G2031G01HC4H51G201H0M1H201K2G31J201H2G31L2G*"
330 DATA "405C5D5D5D089CACACACC044536262B4648805C4648805","H.W's 4"
340 DATA "02G1DC42G1J2G021GDC421L201HDC41N05H4GC31GD5J05H4GC31GC4G5H05G1"
350 DATA "4H1H8H15G05H4H1H4H5H05H4H1H4H5H01N4GC31G01M24GC31G021K2G4GC31G*"
360 DATA "048595A5A5805F606060C05253535344A4080544B40805","DEMPA"
```

《リスト2》"AGKART . bin" マシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
20 CLEAR ,&HB3FF
30 RESTORE 490:LIN=490:NLIN=3 :AD=&HB900:GOSUB *MDTSET
40 RESTORE 530:LIN=530:NLIN=74:AD=&HBA00:GOSUB *MDTSET
50 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――
60 CLS:DEF USR0=&HB900:DEF USR1=&HB923:DIM P%(25):D=3840
70 '
80 LINE (0,0)-(31,15),4,BF
90 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 1
100   LINE (X*16+(Y MOD 2)*8  ,Y*4)-(X*16+(Y MOD 2)*8  ,Y*4+1),1
110   LINE (X*16+(Y MOD 2)*8+2,Y*4)-(X*16+(Y MOD 2)*8+2,Y*4+1),1
120 NEXT:NEXT:GOSUB *DTSET   :'-------------------------------------------(コースガイ)
130 LINE (0,0)-(31,15),7,BF:GOSUB *DTSET:'--------------------------------(コース)
140 FOR I=32 TO 0 STEP -2
150   C=(C+3) MOD 6:LINE (I*2+3,0)-(O,I+1),C+4:PAINT(0,0),C+4
160 NEXT I
170 LINE (0,0)-(31,15),4,B:LINE (1,0)-(30,15),4,B:GOSUB *DTSET :'--------(ダート)
180 LINE (0,0)-(31,15),3,BF:LINE -(2,1),0,BF:LINE -(29,14),6,BF
190 GOSUB *DTSET :'---------------------------------------------------(ジャンプダイ)
200 GOSUB *DTSET :'---------------------------------------------------(チェックナシ)
210 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 3
220   LINE (X*8,Y*4)-(X*8+7,Y*4+3),((X+Y) MOD 2)*7,BF
230 NEXT:NEXT:GOSUB *DTSET:'----------------------------------------(スタート/ゴール)
240 PUT (16,0),KANJI(&H143),,0,7:PUT (24,0),KANJI(&H131+N),,0,7
250 PUT (0, 8),KANJI(&H143),,0,7:PUT (8, 8),KANJI(&H131+N),,0,7:GOSUB *DTSET
260 N=N+1:IF N=1 THEN 240 :'-------------------------------------------(チェック1&2)
270 A=USR(0):GOTO 320
280 *DTSET :'―――――――――――――――――――――――――――――――――(データセット)
290 FOR Y=0 TO 15:GET (0,Y)-(31,Y),P%:PUT ((D MOD 20)*32,D¥20),P%:D=D+1:NEXT
300 LINE (0,0)-(100,50),0,BF:RETURN
310 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――(カート)
320 RESTORE 340:FOR I=0 TO 25:READ A$:P%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
```

★ハイパーヨーヨーをやってます。私が高校生なのか，周りの目が冷たい！一応ハイパーレベルできます…。（北海道札幌市・MATTA16歳）……【つぐ美：あれって，昔のヨーヨーとなんかちょっと違うのよね？遊んでみたいな。**編**：年齢なんか気にするほうがおかしいです。周りの視線は気にせずに。】

```
330 FOR I=0 TO 3:PUT (I*2,0),P%:A=USR1(0):LINE (0,0)-(24,7),0,BF:NEXT
340 DATA 0010,0008,FC3F,3C3C,3C3C,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,3FFC,3FFC,FFFF,0C30
350 DATA 0C30,FFFF,0C30,0C30,FFFF,3FFC,3FFC,FFFF,FFFF,FFFF,FC3F,3C3C,3C3C
360 '
370 FOR I=&HB900 TO &HB9CF:POKE I,0:NEXT:FOR I=&HB9D0 TO &HB9FF:POKE I,255:NEXT
380 BSAVE "AGKART.bin",&HB400,&HF30
390 END
400 *MDTSET:'―――――――――――――――――――――――――――――(ﾏｼﾝｺﾞ ｾｯﾄ)
410 FOR I=1 TO NLIN:READ D1$,D2$,CSUM$:D$=D1$+D2$:S=0
420   FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):POKE AD,D:AD=AD+1:S=S+D:NEXT
430   IF RIGHT$("00"+HEX$(S),3)<>CSUM$ THEN 460
440   LOCATE 0,0:PRINT "Line";LIN;" Ok!":LIN=LIN+10
450 NEXT:RETURN
460 PRINT "Data error in";LIN:LOCATE 0,4:PRINT "List";LIN:LOCATE 0,3:BEEP:END
470 '――――――――――――――――――――――――――――――――(ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ)
480 '  0B900H-0B94FH
490 DATA F30100011100B42100FCE5D35CEDB0E1,E504D35DEDB0E104D35EEDB004EDB0D3,146
500 DATA 5FFBC9F30108031100B82100C0D35C7E,121CD35DEDA00C10F4C5014D0009C106,C57
510 DATA 030D20E97BC6105FED5328B9D35FFBC9,00000000000000000000000000000000,7E0
520 '  0BA00H-0C329H
530 DATA F3EBCD8FBCD50610AF2100B9772310FC,060B111000771910FCE17EB72151BA11,D31
540 DATA 00C028062198BA117EBD2239BA010C10,DD2100B9C5DD7E00CD51BA13131313DD,BB7
550 DATA 23C110F021C00419EB06100D20E6C3AB,BCE6030F0F6F26FCCDD1BADD7E004FE6,EA0
560 DATA 0F281179E60C07070707C4F1BA3E0F06,02CD01BBDD7E00E6F0C83E80D335AFD3,D5D
570 DATA 34D53EAA011004EB114C00772310FC0F,0604190D20F5D1C9E630C82140FCFE30,C4B
580 DATA 2016CDD1BADD7E00E6C0C4F1BA3EF006,00CD01BB3EFF1813FE1028022E80CDD1,FA7
590 DATA BADD7E00E6C0C4F1BA3EF00602CD01BB,C9D53E90D3353E07D33401FF10EDA0ED,133
600 DATA A0EDA0EDA0C5EB014C0009EBC110EED1,C96F26B7D53E80D335AFD33401FF1018,0C9
610 DATA DC4F3E80D33578D334626BDD7EF0A120,07060436FF2310FBD5EB115000DD7EFF,F38
620 DATA A12007061036C01910FBE1E5DD7E01A1,200A0610232323336031910FBE1E5DD7E,BE2
630 DATA 10A1200B11B00419060436FF2310FBD1,C9000000000000000000000000000000,5C1
640 DATA F3EBCD8FBCEB7ED611F5010303FEC030,0AF5C5CDB8BBCD51BAC1F13C10EFC60D,2CC
650 DATA 06030D20E83E01B7CAABBCF1010404F5,C557E60F28137AD610FEC0300C7ACDB8,DD9
660 DATA BB217EFD19EBCD98BAC1F13C10E1C60C,06040D20DAC3ABBC6F26B9E5DDE15FE6,19C
670 DATA F00F0F570F0F82577BE60F07075F2100,C019EBDD7E00C9000000000000000000,842
680 DATA F3CD8FBC1100007AFEC0DAABBCDD21E0,B9DD7E00CD51BAC3ABBC000000000000,F89
690 DATA 00000000E4BD00000000000000000000,0000000000000000003A3A803A36803A3A,3F9
700 DATA 204331A543322000BF00EF00DB01FE02,EF02FD05FA047F08FB0AFB0AFD08FD00,CDC
710 DATA 0100640020000000000000220000007C,FCA40000020064003000000000000005,35E
720 DATA 0000005CFEA501000000000000000000,00000000000000000000000000000000,200
730 DATA 000000000000000000000000000000E1,ED7310BC318EBC3AC2E6F602D331DB32,973
740 DATA 3212BCF6403213BCD332E9AFD3353A12,BCD332D35F3AC2E6D331ED7B10BCFBC9,0F9
750 DATA F30100011100FC2100B4D5D35CEDB0D1,D504D35DEDB0D104D35EEDB0D35FFBC9,188
760 DATA F3CD8FBC3E90D3353E07D334DD2140BC,CD32BEAF324EBDC3ABBC000000000000,DFA
770 DATA F3CD8FBC3EBCED473E01D3E6F3AF3215,BC3E03D3E4FBAFD3353A12BCD332D35F,1BF
780 DATA AF3214BCCB4F2003CD00C03E01B7C4C6,C0CD57C106141140BC2154BC1A4E7779,D50
790 DATA 121C2C10F73A14BC3CFE0438D43E00B7,20423A4BBC3216BC473A5FBC3217BCB7,BA9
800 DATA 285178B7284D3E963295BD2118BC11A5,FA0102061A81BE38073E30120E011803,965
810 DATA 120E001B23CB7E28021B2310E779B728,03324EBD3E963D3295BD2828DB090730,99E
820 DATA 233A13BCD332CD00BE3A15BCFE0C38F9,C30CBD3C324EBD117F40060FCD19C314,CA9
830 DATA 10FA18D0F33EF3ED473AC3E6D3E43A0E,EFD3E6110028CD19C31CCD19C31CCD19,07D
840 DATA C3C3ABBCF3083A15BC3C3215BC3E03D3,E408FBC900000000000000000000000,9F6
850 DATA 3E90D3353E07D334DD2140BC2100FDDD,560EDD5E0D01FF14EDA0EDA0EDA0EDA0,00B
860 DATA EDA0EDA03E4A835F30011410EBCDE5BF,20DD1100FDD5DD7E02D60C47DD7E04D6,FD0
870 DATA 0C4FCDB1BFDD740EDD750DD101FF14ED,A0EDA0EDA0EDA0EDA0EDA03E4A856F30,235
880 DATA 012410EBCDE5BF20CC3E80D335AFD334,DD7E0A11AFBE21EBBE173E251236E930,E81
890 DATA 04AF1236C4DD6602DD6E04CD96BF017E,FDD979BB7D2002C61032D6BE6FE53E10,EDB
900 DATA 9183E60FFE087D3002D61032B1BE1800,2100B93E039082FE0230032D1805FE06,B0B
910 DATA 38012C7EE6F0280DD9091A771C1CB7ED,4223D918152100B978BA30012C7EE6F0,C65
920 DATA C287BFD91A771C1C23D910C4D9014D00,09017EFDD9E106030D2097CDE5BFC270,E50
930 DATA BE3A4ABC215EBCBE380FDD2154BCCD24,BFDD2140BCCD24BFC9CD24BFDD2154BC,02D
940 DATA CD24BFC9DD7E00B7C8DD7E0A2167BF17,360038023627DD7E0A0F0F0F0FE60F47,BC0
950 DATA DD7E029067DD7E04906FCD96BF0600DD,7E004FD979BB20047DC6106FE578BA30,EBE
960 DATA 012C7EE1E6F02027D978D3341A771C79,D3341A771C23D910E3D9C5014D0009C1,D80
970 DATA D906030D20CEC9D91C1C23D9C3EABED9,1C1C23D918E1E57CC608670FE60357,E18
980 DATA 7DC6086FE60FD6085FCDD5BF010803D9,C151AF6769CB3A1FCB3A1F5F29292929,D0E
990 DATA 191100C019780FF5E63F535F19F1E6,C05F16B8C97DE6F06F7C0F0F0F0FE60F,D7A
1000 DATA B56F26B9C9011400DD09DD7E00B7C0DD,2140BCC900000000000000000000000,95C
1010 DATA 3A52BCB7204A3E0ED344DB452F4FED5B,47BC2A45BC79E60CFD2126C02808FE08,D85
1020 DATA 284FFE04284FEBFD2136C079E6032806,3D28423D283B7B0707E603ED44835F7D,BC8
1030 DATA 0707E603ED44856FED5345BC2247BCC9,211FBC8787874F0600094806047E2C32,B68
1040 DATA 63C0DB00B62CC6013FCB1110F0189F00,00AFF51803F6FFF506047BFE023005B7,D93
1050 DATA 28073E02D6025F0605F1AC20097D8030,023EFF6FFDE97D9030F9ED446F7C2F67,D20
1060 DATA FDE9C52A45BCED5B41BC7CB728047D2F,6F2319EB2A47BCED4B43BC7CB728047D,EFC
1070 DATA 2F6F2309C1C9CDA2C0010E073A56BC5F,9280B938073A42BC9380B9D03A58BC6F,DDF
1080 DATA 9480B938073A44BC9580B9D03A4ABCE6,F047215EBC7EE6F0B8201206051145BC,ED7
1090 DATA 2159BC1A4E7779121C2C10F7C94F3A4A,BC471149BC1A80E6F0B9C006087EB077,D40
1100 DATA 214ABC7EB0771A47215DBC7E7012C9E5,CDD5BF7E571E04216EBCE63320023601,D2A
1110 DATA 237AE6033C473E800710FDB677237A0F,0F571D20EDE1C9216EBC0605AF772310,B9D
1120 DATA FCCDA2C06C62CD2FC14C3E078467CD2F,C17C614F3E07856FCD2FC161CD2FC1DD,00C
1130 DATA 216EBCDD7E00B7C4A2C2ED4B49BCDD7E,033DC251C2DD7E010FDCA2C2CDA2C0ED,1F9
1140 DATA 5341BC2243BC7881E6F0201406080E00,DD7E01CB5F28040E0D1805CB57C4BAC2,BDC
1150 DATA DD7E02214CBC1F1F38731F380F1F3013,7EF5F60277F13DCCC8C218077EB73601,C28
1160 DATA CCC8C2114ABC2149BC7881FEC0300347,180979FEF0380406080E003A14BCCB4F,CC8
1170 DATA 781228010D713A40BC3D475F1628CD19,C32600543A45BC6F3A47BC5F19292924,980
1180 DATA 3A51BC577CF6205FCD19C3151515155D,CD19C3162878F6F05FCD19C3C97EFE03,E7E
1190 DATA 3600209F3A4BBC3D27324BBCCDC8C218,927881E6F0FEF0CA95C1FE803011FE70,0DE
1200 DATA C295C179CB79C295C1ED444FC395C120,1979CB7F28140E000688CD8FC2DDCB03,023
1210 DATA 56C4BAC2DD7E04C3C3C1CD8FC218F5DD,7E03E6093D280BCDA2C0ED5341BC2243,0F5
1220 DATA BCC9E12A45BCCB3D7C2F672245BC2A47,BCCB3D7C2F672247BCC9ED5B45BC2A47,EBD
1230 DATA BCCD36C0CD36C0C9C5E52A4FBC3A4BBC,F5E6F00F0F0F0FC6307723F1E60FC630,09E
1240 DATA 772323E5060736202310FBD12120BC3A,4CBCFE022806CB273C4FEDB0E1C1D511,D13
1250 DATA 0228CD19C31132A6CD19C31169A2CD19,C311F228CD19C3D1C9DB44E68020FA7A,FB1
1260 DATA D344000000007BD345C9000000000000,00000000000000000000000000000000,373
```

《リスト3》『AntiGravity Kart Racing』のメイン・プログラム・リスト

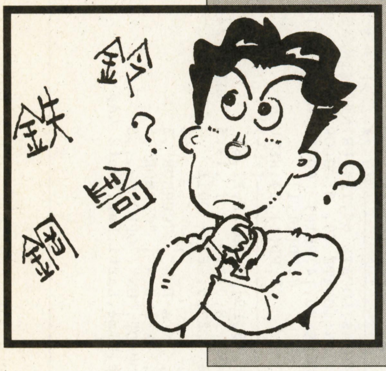
```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HB3FF:BLOAD "AGKART.bin"
20 DEFINT A-Z:DIM PD(12,2)
30 DEF USR0=&HBD00:DEF USR1=&HBA00:DEF USR2=&HBB60
40 DEF USR3=&HBBE0:DEF USR4=&HBCC0:DEF USR5=&HBCE0
50 PSW=&HBB86:PD=&HBBE5:MD=&HB900
60 '――――――(ｼｮｷｾｯﾃｲ)
70  P$=CHR$(31)+STRING$(4,29):CR$(0)="    "+P$+"    ":CR$(1)="▛▔▜"+P$+"▙▁▟"
80 TIL$="AntiGravity Kart Racing":SC(1)=1:SC(2)=1:SC(3)=2:SC(4)=2:SC(5)=1
90 FOR I=1 TO 2:PD(2,I)=20:PD(4,I)=16*I+4:PD(10,I)=8:NEXT
100 CMD PLAY "@17T120","@17T120","@0T120"
110 ON STOP GOSUB 250:STOP ON  '(ﾃﾞﾊﾞｯｸﾞ ﾉ ﾄｷﾊ ﾘﾏｰｸ ｦ ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ)
120 SCREEN 0,0:CLS 2:COLOR 7:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1
130 WINDOW (0,0)-(639,191):VIEW (0,0)-(639,191):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
140 CMD PAL 7,&O666:CMD PAL 1,&O207:CMD PAL 2,&O270'(ﾃﾞｼﾞﾀﾙﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲﾅﾗ ｹｼﾃｸﾀﾞｻｲ)
150 LOCATE 0,24:COLOR 0:PRINT STRING$(80,"■");:A=USR4(0)
160 '――――――――――――――――――――――――――――――(ﾀｲﾄﾙ)
170 LINE (56,16)-(576,64),5,B:LINE (120,152)-(528,175),6,B
180 FOR I=1 TO 23:K$=MID$(TIL$,I,1):K=&H2300+ASC(K$):IF K$=" " THEN K=&H2120
190   PUT (78+I*20,34),KANJI(K),PSET,1,0:PUT (72+I*20,32),KANJI(K),OR,7,0
200   PUT (73+I*20,32),KANJI(K),OR,7,0  :PUT (74+I*20,32),KANJI(K),OR,7,0
210 NEXT
220 LOCATE 17,20:COLOR 7:PRINT "91/09/28  Programmed by H.Watanabe  on PC-8801"
230 LINE (160,80)-(479,119),7,B:PX=24:GX=208:GOTO 280
240 '――――――――――――――――――――――――――――――(STOPｷｰ ﾉ ｼｮﾘ)
250 SCREEN 0:WIDTH 80,25:COLOR 7:CLS 3:CONSOLE 0,25,1,1:KEY OFF:CLOSE:END
260 *SELECT:'―――――――――――――――――――――――――――(GAME ﾄ EDIT ﾉ ｾﾝﾀｸ)
270 CLS 3:KEY OFF:GOSUB *BOX:PX=16:GX=144
280 LOCATE PX  ,13:COLOR 6:PRINT "Select Mode  And  Hit Return Key"
290 LOCATE PX+2,11:COLOR 7:PRINT "[ G A M E ]     [ E D I T ]":GOTO 310
300 WHILE INKEY$<>"":WEND:I$="":WHILE I$="":I$=INKEY$:WEND
310 M=M+(I$="4" AND M>0)-(I$="6" AND M<1)
320 LINE (GX,88)-(GX+224,94),0,BF:LINE (GX+2+M*128,88)-(GX+85+M*128,94),1,BF
330 IF I$<>CHR$(13) THEN 300
340 CLS 3:IF M=0 THEN *CGAME ELSE *CEDIT
350 *CEDIT :'――――――――――――――――――――――――――(EDIT ﾓｰﾄﾞ)
360 CLS 3:A=USR1(0):RESTORE 1860:CN$=LEFT$(CN$+"        ",8)+"t":TM=1
370 FOR Y=8 TO 136 STEP 16:FOR X=68 TO 74 STEP 6
380   READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE MD+223,A¥16:POKE MD+224,A MOD 16
390   AD=Y*80+X:POKE PD,AD MOD 256:POKE PD+1,AD¥256+&HC0
400   A=USR3(0):LINE (528,Y+15)-(639,Y+15),0
410 NEXT:NEXT:LINE(592,8)-(623,23),0,BF
420 RESTORE 1870:FOR I=1 TO 7:READ P,C,M$:LOCATE 68,P:COLOR C:PRINT M$;:NEXT
430 ON KEY GOSUB *CLOAD,*CSAVE,*QUIT:KEY ON
440 CY=0:X=1:Y=1:F=0:IN0=239:COLOR 7:GOSUB 620
450 '――――――(ﾒｲﾝ)
460 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 460 ELSE IN0=INP(0):IN1=INP(1):IN9=INP(9)
470 IF INP(8)=191 THEN 620
480  C=0:GOSUB 710
490  XX=(IN0=239)-(IN0=191):IF X+XX>0 AND X+XX<16 THEN X=X+XX
500  YY=(IN1=254)-(IN0=251):IF Y+YY>0 AND Y+YY<12 THEN Y=Y+YY
```


★勉強しろ！とか，就職はどうするんや！とか，言われなくなったと思ったら結婚の話題が。影さん，編さんの親はどうです。（岐阜県各務原市・**大橋伸夫22歳**）……【**影**：おや？オヤ，親？…や，そのへんのプライベートはひ・み・つ♥ということで。**編**：なんか後ろめたいことでもあるんですか？】

```
510  C=1:GOSUB 710:IF IN9<>191 THEN 460
520 IF CY=8 THEN 580
530  P=X+Y*16:PN=(PEEK(MD+P)¥(F*15+1)) AND 15
540  IF CY<4 THEN PN=PN AND 12 OR CY:IF CY=0 THEN PN=0
550  IF CY>3 AND PN<>0 THEN PN=PN AND 3 OR (CY MOD 4)*4
560  POKE MD+P,PEEK(MD+P) AND (240-225*F) OR PN*(F*15+1):A=USR2(P):GOTO 460
570 '―――――――(ｽﾀｰﾄﾁﾃﾝ ﾉ ﾍﾝｺｳ)
580  GOSUB *BOX:LOCATE 15,12:PRINT "PLAYER 1  OR  PLAYER 2  [1/2]?";
590  I=VAL(INKEY$):IF I<1 OR I>2 THEN 590
600  GOSUB *BOX:PD(2,I)=X*16+4:PD(4,I)=Y*16+4:PD(10,I)=F*&H80+8:IN0=239
610 '―――――――(ﾌﾛｱ ﾉ ﾍﾝｺｳ  [SHIFT+ ﾉﾄｷ])
620 C=0:GOSUB 700
630 IF IN0=239 OR IN0=191 THEN F=-(IN0=191):A=USR1(F):POKE PSW,F
640 YY=(IN1=254)-(IN0=251):IF CY+YY>-1 AND CY+YY<9 THEN CY=CY+YY
650 FOR I=1 TO 2:IF PD(10,I)<>F*&H80+8 THEN 680
660   PUT (PD(2,I)*2  -F*16,PD(4,I)-F*8),KANJI(&H150  ),PSET,I,0
670   PUT (PD(2,I)*2+8-F*16,PD(4,I)-F*8),KANJI(&H130+I),PSET,I,0
680 NEXT:C=1:GOSUB 700:GOTO 460
690 '―――――――(ｶｰｿﾙ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ)
700 LINE(540+F*48,7)-(580+F*48,151),C*6,B:LINE(532,CY*16+7)-(636,CY*16+23),C*5,B
710 LOCATE (X*2-F)*2,Y*2-F:COLOR 0:PRINT CR$(C);:RETURN
720 *CLOAD :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ｺｰｽ ﾖﾐﾀﾞｼ)
730 GOSUB *BOX:LOCATE 14,12:INPUT "Input Course Number [1-40/0 List]?",N$
740 CNS=VAL(N$):IF CNS=0 AND INSTR(N$,"0")=0 THEN 840 ELSE IF CNS>40 THEN 730
750 IF CNS=0 THEN GOSUB *BOX:GOSUB *CLIST :IF CNS<=0 THEN 840
760 CN=CNS:TM=0:KEY OFF:OPEN "AGKART.df" AS #1
770  FIELD #1,8 AS FCN$,176 AS FCD$,4 AS FP$(1),4 AS FP$(2),48 AS FBT$
780  GET #1,CN:CN$=FCN$:TL$=FTL$:BT$=FBT$
790  FOR I=0 TO 175:POKE MD+16+I,ASC(MID$(FCD$,I+1,1)):NEXT
800  FOR I=1 TO 2
810    PD( 2,I)=ASC(MID$(FP$(I),1,1)):PD( 4,I)=ASC(MID$(FP$(I),2,1))
820    PD(10,I)=ASC(MID$(FP$(I),3,1)):PD(11,I)=ASC(MID$(FP$(I),4,1))
830  NEXT
840 CLOSE:KEY ON:IF M=1 THEN RETURN 360 ELSE RETURN
850 *CLIST :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ｺｰｽ ﾘｽﾄ ﾋｮｳｼﾞ)
860 LINE(0,92)-(504,187),0,BF:LINE (0,92)-(504,187),5,B
870 LOCATE 5,12:COLOR 7:PRINT "<< Course List >>"
880 KEY OFF:OPEN "AGKART.df" AS #1
890  FIELD #1,8 AS FCN$,248 AS FSP$
900  FOR I=0 TO 39
910    GET #1,I+1:LOCATE (I¥10)*16+1,(I MOD 10)+13
920    COLOR 5:PRINT USING "No##:";I+1;:COLOR 6:PRINT FCN$
930 NEXT:CLOSE:KEY ON
940 LOCATE 32,12:COLOR 7:INPUT "Input Course Number [1-40]?",N$
950 CNS=VAL(N$):IF CNS>40 THEN 940 ELSE RETURN
960 *CSAVE :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ｺｰｽ ｶｷｺﾐ)
970 LINE (0,0)-(400,100),0,BF:LINE (0,0)-(400,100),1,B:LOCATE 0,0:COLOR 7:C=7
980 PRINT"Input Lap":PRINT:PRINT PD(11,1)
990 LX=1:LY=2 :LN=2:GOSUB *LGET:PD(11,1)=VAL(L$):PD(11,2)=VAL(L$)
1000 PRINT "Input Course Name":PRINT:CN$=LEFT$(CN$,8):PRINT CN$
1010 LX=0:LY=6 :LN=8:GOSUB *LGET:CN$=L$
1020 PRINT "Input Course Number [1-40/0:List /-1:Cancel]":PRINT:PRINT CN
1030 LX=1:LY=10:LN=2:GOSUB *LGET:CNS=VAL(L$):IF CNS=0 THEN GOSUB *CLIST
1040 IF CNS<=0 THEN RETURN 360 ELSE IF CNS>40 THEN 1030 ELSE CN=CNS
1050 '―――――――(ｶｷｺﾐ)
1060 GOSUB *BOX:LOCATE 20,12:PRINT "Now Writing!!"
1070 CD$="":PD$="":BT$="99'59"+CHR$(&H22)+"99"+"--------":BT$=BT$+BT$+BT$
1080 FOR I=0 TO 175:CD$=CD$+CHR$(PEEK(MD+16+I)):NEXT
1090 PD$=    CHR$(PD(2,1))+CHR$(PD(4,1))+CHR$(PD(10,1))+CHR$(PD(11,1))
1100 PD$=PD$+CHR$(PD(2,2))+CHR$(PD(4,2))+CHR$(PD(10,2))+CHR$(PD(11,2))
1110 KEY OFF:OPEN "AGKART.df" AS #1
1120  FIELD #1,8 AS FCN$,176 AS FCD$,8 AS FPD$,48 AS FBT$
1130  LSET FCN$=CN$:LSET FCD$=CD$:LSET FPD$=PD$:LSET FTL$=TL$:LSET FBT$=BT$
1140  PUT #1,CN:CLOSE:KEY ON:TM=0
1150 *QUIT  :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ｵﾜﾘ)
1160 GOSUB *BOX:LOCATE 25,12:PRINT "Quit [Y/N]?";:A$=""
1170 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THEN RETURN *SELECT ELSE RETURN *CEDIT
1180 *LGET  :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ﾓｼﾞ ﾉ ﾖﾐﾄﾘ)
1190 LINE (LX*8,LY*8+7)-((LX+LN)*8,LY*8+8),C,B:LOCATE LX,LY:INPUT "",L$:L$=""
1200 LAD=&HF3C8+LY*120+LX:FOR I=0 TO LN-1:L$=L$+CHR$(PEEK(LAD+I)):NEXT
1210 LOCATE 0,LY+2:RETURN
1220 *BOX   :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ﾎﾞｯｸｽ ｦ ｶｸ)
1230 COLOR 7:FOR BI=10 TO 14:LOCATE 10,BI:PRINT SPACE$(42);:NEXT
1240 LINE (96,80)-(415,119),0,BF:LINE (96,80)-(415,119),7,B:RETURN
1250 '
1260 *CGAME  :'――――――――――――――――――――――――――――――――(GAME ﾓｰﾄﾞ)
1270 COLOR 7:CLS 3:A=USR1(0):A=USR1(1):IN1=255:Y=0
1280 LINE (514,0)-(639,191),5,B:VIEW (516,1)-(637,190),1,5
1290 FOR I=0 TO 11:VIEW (528,I*16)-(630,I*16+7),0,7:NEXT:GOSUB *PLSET
1300 VIEW (7,7)-(503,103),0,5:VIEW (0,0)-(639,191):LINE (528,0)-(630,0),7,B
1310 RESTORE 1890:FOR I=1 TO 5
1320   FOR J=0 TO 4:READ A$:LOCATE J*12+3-(J>0)*2,I*2:COLOR 5-J:PRINT A$:NEXT
1330   READ SN(I):Y=Y+1:X=SC(Y):GOSUB 1410
1340 NEXT:Y=1:X=SC(1):IN0=0:IN1=0:GOSUB 1370
1350 '―――――――(ｾｯﾃｲ)
1360 WHILE INKEY$="":WEND:IN0=INP(0):IN1=INP(1):GOSUB 1370:GOTO 1360
1370  LINE (16,Y*16-1)-(119,Y*16+8),0,B
1380  YY=(IN1=254)-(IN0=251):IF Y+YY>0 AND Y+YY<6 AND YY<>0 THEN Y=Y+YY:X=SC(Y)
1390  LINE (16,Y*16-1)-(119,Y*16+8),6,B:LINE (120,Y*16-1)-(496,Y*16+8),0,BF
1400  XX=(IN0=239)-(IN0=191):IF X+XX>0 AND X+XX<SN(Y)        THEN X=X+XX:SC(Y)=X
1410  LINE (X*96+32,Y*16-1)-(X*96+111,Y*16+8),7,B
1420 IF IN1<>127 THEN RETURN ELSE RETURN 1430
1430 '―――――――(ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｶｷｺﾐ)
1440 POKE &HBC54,(SC(1)=2)*-2:POKE &HBC52,SC(2)-1
1450 POKE &HBC66,SC(3)-1     :POKE &HBD2C,-(SC(4)=1)
1460 GOSUB *CLOAD:IF CN=0 THEN BEEP:GOTO 1460
1470 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 12:POKE &HBC2C+I*20+J,PD(J,I):NEXT
1480 POKE &HBC37+I*20,(PD(11,I)¥10)*16+(PD(11,I) MOD 10):NEXT
1490 FOR I=1 TO 3:BT$(I)=MID$(BT$,I*16-15,8):BTN$(I)=MID$(BT$,I*16-7,8):NEXT
1500 '―――――――(ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ)
1510 CLS:A=USR4(0):A=USR1(0):A=USR1(1):A=USR5(0):GOSUB *PLSET
1520 IF SC(5)=1 THEN VL=10 ELSE VL=0
1530 CMD PLAY "@17V=VL;","@17V=VL;","V=VL;":CMD BGM 0:CMD PLAY ,,"T60O6G4G4G4"
1540 OUT &H44,&HA6:OUT &H45,&H32:OUT &H44,&HA2:OUT &H45,&H69
1550 OUT &H44,&H28:OUT &H45,&HF2
1560 POKE &HBC16,1:POKE &HBC17,1:A=USR(0)
1570 '―――――――(ﾒｯｾｰｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ)
1580 LINE (112,32)-(399,135),0,BF:LINE (112,32)-(399,135),5,B
1590 L1=PEEK(&HBC16):L2=PEEK(&HBC17):IF L1*L2<>0 THEN YP=4:GOTO 1650
1600 YT$="":FOR I=0 TO 7:YT$=YT$+CHR$(PEEK(&HFA9E+I)):NEXT
1610 IF SC(1)=1 THEN 1640
1620 IF L1+L2=0 THEN M$="T i e":C=7 ELSE C=1-(L2=0):M$="PLAYER"+STR$(C)+"  Win"
1630 LOCATE 25,13:COLOR C:PRINT M$
1640 YP=4:FOR I=3 TO 1 STEP -1:YP=YP+(YT$<BT$(I)):NEXT:IF TM=1 THEN YP=4
1650 LOCATE 24,5:COLOR 6:PRINT "<< Best Time >>"
1660 FOR I=3 TO 0 STEP -1
1670   IF YP<=I THEN BT$(I+1)=BT$(I):BTN$(I+1)=BTN$(I):BT$(I)=YT$:BTN$(I)=""
1680   COLOR I+3:LINE(152,64+I*16)-(360,64+I*16),(I+3) MOD 6
1690   IF I<3   THEN LOCATE 19,7+I*2:PRINT I+1;" : ";BT$(I+1);" : ";BTN$(I+1)
1700 NEXT
1710 OUT &H44,&HF:WHILE INKEY$<>"":WEND:IF YP=4 THEN 1760
1720 LX=36:LY=5+YP*2:LN=8:COLOR (2+YP):C=2+YP:GOSUB *LGET:BTN$(YP)=L$
1730 BT$="":FOR I=1 TO 3:BT$=BT$+BT$(I)+BTN$(I):NEXT
1740 OPEN "AGKART.df" AS #1:FIELD #1,192 AS S$,48 AS FBT$
1750 GET #1,CN:LSET FBT$=BT$:PUT #1,CN:CLOSE
1760 LOCATE 30,15:COLOR 7:PRINT "Play Again ?  [Y/N]"
1770 I$=INKEY$:IF I$="" AND INP(&H45)=255 THEN 1770
1780 IF I$="N" OR I$="n" OR INP(&H45)=253 THEN *SELECT ELSE 1470
1790 *PLSET :'――――――――――――――――――――――――――――――――(ｺｰｽﾈｰﾑ ﾅﾄﾞｦ ｶｸ)
1800 RESTORE 1930:COLOR 5:FOR I=0 TO 5:READ A$:LOCATE 67,I*4:PRINT A$:NEXT
1810 LOCATE 76, 2:COLOR 7:PRINT USING "##";CN:LOCATE 70, 6:COLOR 7:PRINT CN$
1820 LOCATE 70,10:COLOR 6:PRINT BT$(1):LOCATE 70,14:PRINT "00'00"+CHR$(34)+"00"
1830 LOCATE 68,18:COLOR 1:PRINT USING "##        ";PD(11,1)
1840 LOCATE 68,22:COLOR 2:PRINT USING "##        ";PD(11,2):RETURN
1850 '――――――――――――――――――――――――――――――――(ﾃﾞｰﾀ)
1860 DATA 00,00,01,01,02,02,03,F1,F1,F1,F5,F5,F9,F9,FD,FD,F1,F1
1870 DATA 0, 6," F1     F2",17,0,"STAR  STAR",18,0,"T      T",19,4,"SHIFT+2468"
1880 DATA 21,5,"F1 · Load",22,5,"F2 · Save ",23,5,"F3 · Quit
1890 DATA "PLAYER", "1 PLAY  ", "2 PLAY  ",            ,           ,3
1900 DATA "1P KEY", "JOY CARD", "2·4·6·8",  "X·A·D·W",  "CURSOR",5
1910 DATA "2P KEY", "JOY CARD", "2·4·6·8",  "X·A·D·W",  "CURSOR",5
1920 DATA "CRASH CHECK","ON","OFF",,,3,"SOUND","ON","OFF"    ,,,3
1930 DATA Course No.,Course Name,Best Time,Time,Kart1 Lap,Kaet2 Lap
```

★今，ヒゲをのばしています。青いヒゲがはえますように…。(福岡県北九州市・**長田英也24歳**)……**【つぐ美：**あお？青いの!?それはちょっと(いや，かなり)いや～ん。**影：**しかし，なぜに青かな。もっとゴージャスにレインボーカラーなんてのを夢みても問題ナイと思うのだが。**つぐ美：**ある。**】**

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



マインスイパー系のパズルゲームってカンジ

○○って漢字?

河田二朗(21歳)

ゲームの内容

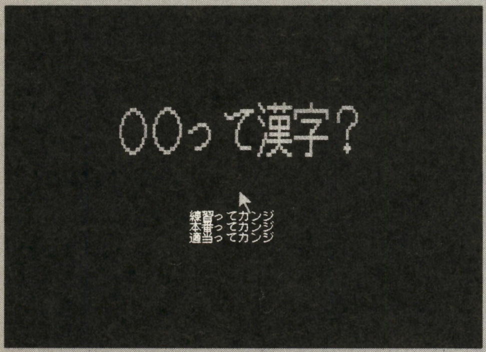
15×16マスに書かれた1から8の数字をヒントに，隠された漢字を30分以内に完成させるゲームです。ルールとしては，マスの数字が，その周りの塗るべきマスの数を表している（そのマス自体は含まない）という比較的ありふれたものですが，こういうのが好きな方は楽しんでいただけると思います。ゲームには練習，本番（三つのレベルがある），適当（ランダムで問題を作成）があります。間違った場所を塗ると，(間違った回数)分だけ時間が減り，BEEP音が鳴ります。×は間違ってもOK。残った時間は次に持ち越されます。

操作方法

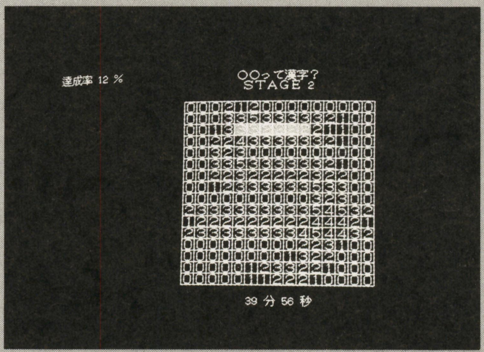
操作はほとんどマウスで行ないます。基本的にはマウスの左ボタンでマスを塗る，右ボタンで×を打つ，あるいは消すことができます。あとは[ESC]でタイトルに戻り，スペース・キーでモードを変える（後に説明），練習モードではヒントを見ることができます。

各ゲームの説明

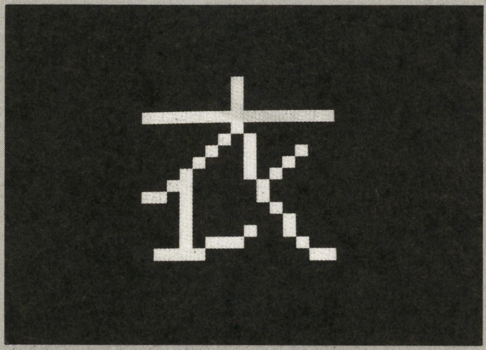
（1）練習ってカンジ：スペース・キーでヒントを見られるモード。その時点で確定しているところが黄色で書かれますのでなぞってください。リターン・キーを押せば，その面をクリアーしていなくても次のステージに行くことができます。



▲《写真1》練習，本番，適当の3モードあるってカンジィ



▲《写真2》ない場所とある場所の検討つけてくってカンジィ



▲《写真3》達成率が100%になると解答が現れるってカンジィ

★おやぢがテストでいい点とったら1万円くれるといっている。本当かなぁ?(栃木県下都賀郡・RT@QH16歳)……【影：本当かどうかは全教科オール満点をとっておやぢ様に報告をしてみるのが一番。編：まぁ，オール100なら文句のつけようがないですからね。影：うむ。結果報告は忘れずにな。】

ステージ数10。

（2）本番ってカンジ：ここでは，スペース・キーを押すことで，試しに書いてみることのできる試し打ちモードになります。確定しているマスがなくなったときに使います。リターン・キーを押すことでクリアしているステージまで進むことができます。ステージ数各16。

（3）適当ってカンジ：タイトル画面でそのカンジに含まれるドットの数を指定して，その周辺のドット数を持つ漢字をランダムで選びます。試し打ちモードもあります。ステージ数はべらぼうに多く，何度でも遊べます。達成率50%以上で時間切れになった場合は，答えが表示されます。

注　意

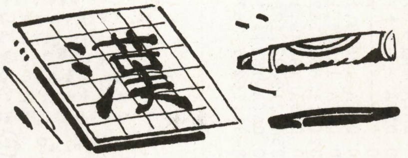
プログラムの中にも書いてますが，初めてプレイするとき，または記録を消すときは，GOTO　＊HAJIMETEで始めてください。データファイルKANJI.DATができます。同名のファイルがあるときは注意してください。マウスを使うのでmouse.codが必要です。

《第1表》主な変数

ST	ステージ
J	ゲームの種類
JJ	レベル
X,Y	マウスの位置
TIME	残り時間
B	塗るべきマスの数
BB	塗ったマスの数
MODE	試し打ちモード時1
P	間違えた回数

改造のアドバイス

とりあえず面データ1640～1670行を変えてみてください。データはVAL（"&H"＋JIS$（KMID$("漢字",2)）で調べます。



CHECKER FLAG

編：漢字キャラクターを利用したマインスイーパー型のゲームですね。あのゲームにはまった人は結構楽しめるんじゃないかと思います。

つぐ美：タイトルの付けかたがおもしろいってカンジィ。

by さだかねコレキヨ

評：終わらないでって声多いですよ（編）

『○○って漢字？』のプログラム・リスト

```
10 '---☆初めての人は GOTO *HAJIMETE ではじめてね☆----
20 '---☆   PROGRAM FOR PC-9801 N-88 DISKBASIC   ☆----
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7
40 CLEAR ,&H7F00:DEF SEG=&H7F00
50 BLOAD "mouse.cod":MOUSE.INI=&H100:FLAG%=3
60 CALL MOUSE.INI(FLAG%)
70 IF FLAG%=0 THEN PRINT"":END
80 DEF SEG=0
90 INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256
100 MOUSE=INT33+3:DEF SEG=&H7F00
110 F$="3:KANJI.DAT":OPEN F$ FOR INPUT AS #1
120 INPUT #1,M(1),M(2),M(3):CLOSE #1
130 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CLS 3
140 N=30:ST=1:DIM BLOCK(17,17),KAZU(16,16),CHECK(16,16)
150 '----------☆TITLE☆----------
160 SCREEN 3,2:READ TITLE$:FOR I=2 TO 8:L=VAL("&H"+JIS$(KMID$(TITLE$,I,2)))
170 PUT((I-2)*16,0),KANJI(L):NEXT I
180 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 111
190 IF POINT(X,Y)<>0 THEN LINE(150+3*X,80+Y*5)-(153+3*X,85+5*Y),1,BF
200 NEXT X,Y:LINE(0,0)-(120,20),0,BF:SCREEN 3,0
210 RESTORE 1580
220 IF J=2 THEN RESTORE 1590
230 IF J=3 THEN RESTORE 1600
240 FOR I=1 TO 3:READ MENU$:IF I=II THEN COLOR 2 ELSE COLOR 7
250 IF J=3 AND I=2 THEN LOCATE 37,16:PRINT N
260 LOCATE 32,14+I:PRINT MENU$:NEXT I
270 AX%=1:GOSUB *MOUSE:AX%=3:GOSUB *MOUSE
280 X=CX%:Y=DX%
290 IF AX%=-1 AND II=1 AND J=0 THEN J=1:GOTO 420
300 IF AX%=-1 AND II=2 AND J=0 THEN J=2:DX%=200:AX%=4:GOSUB *MOUSE:GOTO 400
310 IF AX%=-1 AND II=3 AND J=0 THEN CLS:J=3:GOTO 210
320 IF AX%=-1 AND J=2 AND II<>0 THEN JJ=II:GOTO 420
330 IF AX%=-1 AND J=3 AND II=1 THEN N=N-(N<130)
340 IF AX%=-1 AND J=3 AND II=3 THEN N=N+(N>30)
350 IF AX%=-1 AND J=3 AND II=2 THEN GOTO 420
360 IF BX%=-1 THEN J=0
370 IF (X>255 AND X<365) AND (Y>240 AND Y<255) THEN II=1:GOTO 210
380 IF (X>255 AND X<365) AND (Y>255 AND Y<270) THEN II=2:GOTO 210
390 IF (X>255 AND X<365) AND (Y>270 AND Y<285) THEN II=3:GOTO 210
400 II=0:GOTO 210
410 '----------☆MAKING☆----------
420 CLS 3:COLOR 7:SCREEN 3,2:AX%=0:GOSUB *MOUSE
430 IF J=1 THEN RESTORE 1620
440 IF J=2 AND JJ=1 THEN RESTORE 1630
450 IF J=2 AND JJ=2 THEN RESTORE 1640
460 IF J=2 AND JJ=3 THEN RESTORE 1650
470 IF J=3 THEN LOCATE 35,12:PRINT"選考中":L=INT(12321+RND*17373):GOTO 490
480 FOR I=1 TO ST:READ L:NEXT I:IF L=0 THEN *ENDING
490 PUT(1,1),KANJI(L)
500 FOR Y=1 TO 16:FOR X=2 TO 16
510 IF POINT(X,Y)<>0 THEN BLOCK(X,Y)=1:B=B+1 ELSE BLOCK(X,Y)=0
520 NEXT X,Y:CLS 2
530 IF J=3 AND (B>N+10 OR B<N-10) THEN B=0:GOTO 430
540 CLS:SCREEN 3,0
550 FOR Y=1 TO 16:FOR X=2 TO 16
560 FOR YY=1*(Y>1) TO 1:FOR XX=1*(X>2) TO 1
570 IF BLOCK(X+XX,Y+YY)<>0 AND (XX<>0 OR YY<>0) THEN KAZU(X,Y)=KAZU(X,Y)+1
580 NEXT XX,YY,X,Y
590 FOR X=1 TO 16
600 LINE(184+X*17,64)-(184+X*17,335)
610 NEXT X
620 FOR Y=0 TO 16
630 LINE(201,64+Y*17)-(455,64+Y*17)
640 NEXT Y
650 FOR Y=0 TO 15:FOR X=1 TO 15
660 PUT(185+17*X,65+17*Y),KANJI(9008+KAZU(X+1,Y+1))
670 NEXT X,Y:TIME=TIME+60*30:IF J=1 THEN GOSUB *CHECK
```

★PC-98UXに98NXのロゴシールを貼った。286に640KBはそのままだった。（あほ）（東京都北区・斉城晋作13歳）……【**つぐ美**：う～ん，なんかほほえましい風景。**影**：CPUに合わせて自分の動作速度をはじめとするすべての速度を遅く設定すれば完璧！我ながらナイス！アドバイス。**つぐ美**：……。】

```
680 '----------☆MAIN☆----------
690 AX%=3:GOSUB *MOUSE
700 IF CX%<201 THEN CX%=201
710 IF CX%>455 THEN CX%=455
720 IF DX%<64 THEN DX%=64
730 IF DX%>335 THEN DX%=335
740 AX%=4:GOSUB *MOUSE
750 X=CX%:Y=DX%:XX0=XX:YY0=YY
760 S=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
770 LOCATE 2,1:PRINT "達成率";INT(BB/B*100)"%     "
780 IF MODE=1 THEN LOCATE 2,2:PRINT"試し打ち" ELSE PRINT"                    "
790 LOCATE 34,1:PRINT"○○って漢字？"
800 LOCATE 35,2:PRINT"ＳＴＡＧＥ";ST
810 IF B=BB THEN GOSUB *WAKUKESU:GOSUB *NEXTSTAGE
820 IF TIME<0 THEN TIME=0
830 IF S<>S0 AND J<>1 THEN TIME=TIME-1:S0=S:LOCATE 35,22:PRINT INT(TIME/60)"分";
TIME MOD 60;"秒  "
840 IF TIME<=0 AND J<>1 THEN GOSUB *WAKUKESU:GOSUB *GAMEOVER
850 XX=INT((X-184)/17):YY=INT((Y-64)/17)
860 LINE(184+XX*17,64+YY*17)-(184+(XX+1)*17,64+(YY+1)*17),3,B
870 IF XX0=XX AND YY0=YY THEN GOTO 900
880 LINE(184+XX0*17,64+YY0*17)-(184+(XX0+1)*17,64+(YY0+1)*17),7,B
890 IF K<>0 THEN K=0
900 AX%=3:GOSUB *MOUSE
910 IF AX%=-1 THEN GOSUB *KAKU
920 IF BX%=-1 THEN GOSUB *KESU
930 IF INP(&HE9)=191 AND J<>1 AND K<>3 THEN K=3:MODE=1+(MODE=1)
940 IF INP(&HE9)=191 AND J=1 THEN GOSUB *CHECK
950 IF INP(&HE9)=127 THEN CLS 3:GOTO 40
960 IF INP(&HE1)=127 AND ((J=2 AND ST<M(JJ)) OR J=1) THEN TIME=0:GOSUB *WAKUKESU
:GOTO 420
970 GOTO 690
980 *KAKU
990 IF K=2 THEN RETURN
1000 K=2
1010 IF BLOCK(XX+1,YY+1)=0 AND MODE=0 THEN BEEP:P=P+1:TIME=TIME-60*P:RETURN
1020 IF CHECK(XX+1,YY+1)=1 THEN RETURN
1030 IF MODE=0 THEN C=1:BB=BB+1 ELSE C=6
1040 GOSUB *NURU:RETURN
1050 *KESU
1060 IF K=1 THEN RETURN
1070 K=1
1080 IF CHECK(XX+1,YY+1)=1 THEN C=0:GOSUB *NURU:BB=BB-1:RETURN
1090 IF CHECK(XX+1,YY+1)=2 OR CHECK(XX+1,YY+1)=6 THEN C=0:GOSUB *NURU:RETURN
1100 IF MODE=0 THEN C=2 ELSE C=6
1110 GOSUB *BATU:RETURN
1120 *NURU
1130 CHECK(XX+1,YY+1)=C
1140 LINE(185+XX*17,65+YY*17)-(200+XX*17,80+YY*17),C,BF
1150 PUT(185+XX*17,65+YY*17),KANJI(9008+KAZU(XX+1,YY+1))
1160 RETURN
1170 *BATU
1180 CHECK(XX+1,YY+1)=C
1190 LINE(185+XX*17,65+YY*17)-(200+XX*17,80+YY*17),C
1200 LINE(200+XX*17,65+YY*17)-(185+XX*17,80+YY*17),C
1210 RETURN
1220 *CHECK
1230 FOR Y1=1 TO 16:FOR X1=2 TO 16
1240 FOR Y2=Y1+(Y1>1) TO Y1-(Y1<16):FOR X2=X1+(X1>2) TO X1-(X1<16)
1250 IF X2=X1 AND Y2=Y1 THEN 1280 ELSE BN=BN+1
1260 IF CHECK(X2,Y2)=1 THEN BL=BL+1
1270 IF CHECK(X2,Y2)=2 THEN BA=BA+1
1280 NEXT X2,Y2
1290 IF KAZU(X1,Y1)=BL THEN E=1
1300 IF BN-KAZU(X1,Y1)=BA THEN E=2
1310 IF E=0 THEN 1360
1320 FOR Y2=Y1+(Y1>1) TO Y1-(Y1<16):FOR X2=X1+(X1>2) TO X1-(X1<16)
1330 XX=X2-1:YY=Y2-1
1340 IF CHECK(X2,Y2)=0 AND (X2<>X1 OR Y2<>Y1) THEN C=6:ON E GOSUB 1190,1140
1350 NEXT X2,Y2
1360 BA=0:BL=0:BN=0:E=0:NEXT X1,Y1:RETURN
1370 *NEXTSTAGE
1380 IF ST>M(JJ) AND J=2 THEN M(JJ)=ST:OPEN F$ FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,M(1),M(
2),M(3):CLOSE #1
1390 IF INP(&HE9)=191 THEN 420 ELSE 1390
1400 *GAMEOVER
1410 LOCATE 30,12:PRINT"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
1420 IF INKEY$="" THEN 1420 ELSE 30
1430 *WAKUKESU
1440 CLS 3:FOR Y=1 TO 16:FOR X=2 TO 16
1450 IF BB/B>.5 AND J=3 THEN CHECK(X,Y)=BLOCK(X,Y)
1460 LINE(184+X*17,64+Y*17)-(184+(X+1)*17,64+(Y+1)*17),-(CHECK(X,Y)=1),BF
1470 BLOCK(X,Y)=0:KAZU(X,Y)=0:CHECK(X,Y)=0:NEXT X,Y
1480 B=0:BB=0:ST=ST+1:P=0
1490 RETURN
1500 *ENDING
1510 IF J<>2 THEN 30
1520 RESTORE 1590:FOR I=1 TO JJ:READ MENU$:NEXT I
1530 LOCATE 10,12:PRINT"CONGRATULATIONS! YOU'VE CLEARED ";MENU$;" LEVEL!!"
1540 IF INKEY$="" THEN 1420 ELSE 1540
1550 *MOUSE:CALL MOUSE(AX%,BX%,CX%,DX%,ES%):RETURN
1560 *HAJIMETE:OPEN "KANJI.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,1,1,1:RUN
1570 DATA ○○って漢字？
1580 DATA 練習ってカンジ,本番ってカンジ,適当ってカンジ
1590 DATA 初級ってカンジ,中級ってカンジ,上級ってカンジ
1600 DATA ---↑---,,---↓---
1610 '----------☆STAGE DATA☆----------
1620 DATA 12618,15393,12369,12369,13173,13140,20295,13171,16495,14687,
1630 DATA 12385,19775,20084,16167,16720,14629,19511,15722,17740,16470,16744,1956
3,18214,13668,18248,13670, '☆最後のコンマを忘れないでね☆
1640 DATA 19825,18800,12872,17960,12377,18986,18784,18479,12370,13092,12653,1367
2,18548,12635,18807,14205,
1650 DATA 16244,15419,19767,16684,18507,13899,14889,12329,15168,14928,26439,1362
6,18481,16247,16717,19298,
```

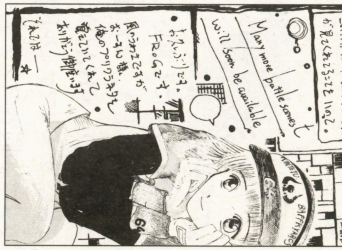
評…今月は載っているぞ(影)

by にせコレキヨ

評…初投稿?これからもヨロシク(つぐ美)

by 梅井一也

評…細かい線、ちゃんと出るかな?(つぐ美)



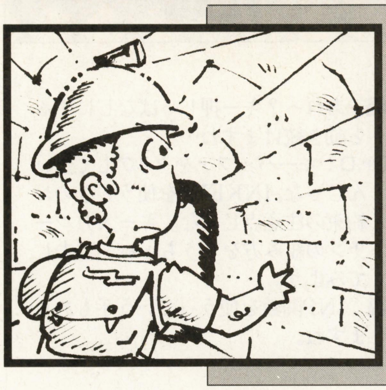
by FROG

評…プリクラありがとう、楽しそう(つぐ美)

by ぱーす・すとーん

★みなさんのオススメのゲームは何ですか？教えてください。（熊本県八代市・**鶴田　実18歳**）……【**影**：グランディアが終わらない。時間をくれ。**編**：まだ終わらないんですか？**影**：経験値稼ぎが楽しくて終われない、が正しいのかも。**編**：自業自得。**影**：だな～。80時間超えちゃったよ，くすん。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



ロードランナー系アクション・ゲーム

封(ふう)じられた金鉱(きんこう)

辰巳純一(17歳)

ストーリー

「ある古代の皇帝が金鉱を自らの墓所として封印したらしい」という噂を聞いた。

君は"古代の歴史を調べる"という大義名分を掲げ，金塊を得ようと捜しまわった。

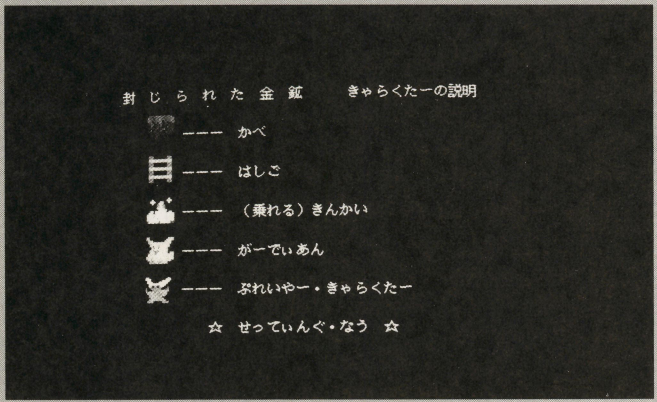
そしてついに発見し，死者の眠る墓に立ち入った。しかしそこには墓荒らしを防ぐガーディアンがいたのだった……。

内　容

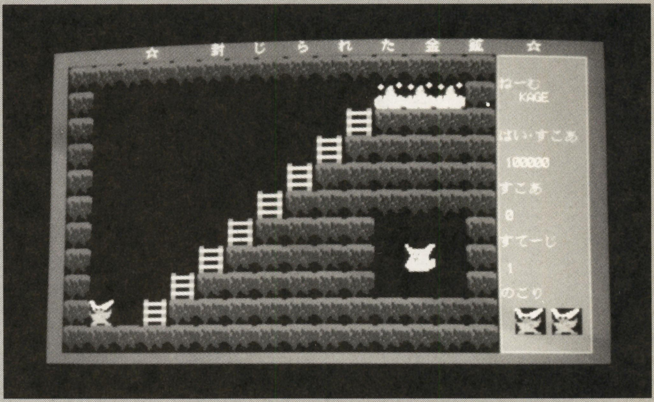
ガーディアン（以後，敵）を避けながら，画面内の金塊をすべて取っていくゲームです。

遊びかた

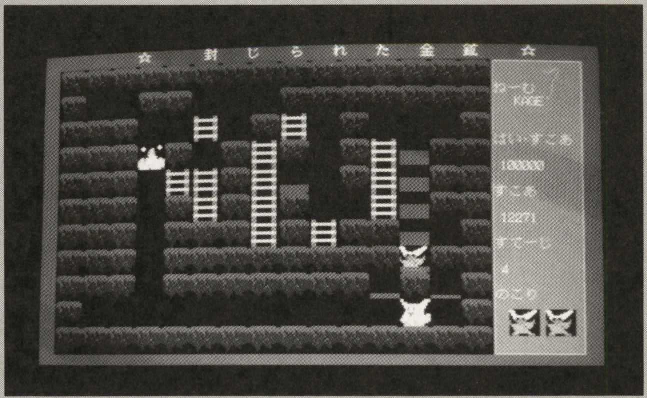
敵は基本的に追いかけてきます。プレイヤーは左右の足下に穴を掘れるので，それを利用して金塊を掘り出したり，敵を落としたりできます。ただ，敵はジャンプして避けるときもあります。掘った穴は徐々に埋まり，もし，敵が落ちていた



▲《写真１》キャラがかわいいよねぇ〜



▲《写真２》右上のほうに並んでいる金塊を全部GETだぜっ！



▲《写真３》う…埋まっちゃうぅ〜(涙)

★影帝王のパソ破(パソコン破壊)講座第2回目の時間です。では，影帝王，今回は要点をかいつまんでお願いします。(東京都新宿区・ぶんちょ23歳)……
【影：…おおっ！先月の続きか。え〜統計によると，PC破壊した瞬間というのは人間，何も考えていないことが多い。つまり，無意識が…。】

ら復活します。プレイヤーが落ちると，ある程度は大丈夫ですが，残りが減り，一番下だとゲーム・オーバーになります。全8面でパズル要素やスピードを必要とする面もあるので，がんばってクリアしてください。

スピードが速すぎる（遅すぎる）という人は，
1790行の　TT＞1500（敵のスピード），
1800行の　KT（I）／300（穴の回復スピード），1930・1950・2040行の　FOR～NEXTの数字を変えてみてください。

操作方法

・移動――テン・キーの「↑↓←→」
・穴を掘る―数字・キーの　1―左下，3―右下（両手を使うと楽だヨ）

入力方法

オール「BASIC」なのでそのまま入力してください。ただデータ文が汚いので注意してください。

改造

・敵の数を増やす　・エディタを作る
・タイムを付ける　・音楽を作る
etc...

苦労した点

プログラムの長さです。最初は「改造」にある4項目がすべてありましたが，泣く泣く削り，データも圧縮しました（見づらくてすみません）。

「墓荒らしと遺跡発掘」というテーマで議論を繰り広げたことにより，この作品を作りました。いくら歴史調査のためとはいえ，死者の眠る「墓」を暴くことは許されるべきことでしょうか。

結局その討論で結論は出ませんでしたが，僕は「遺跡発掘＝歴史調査を大義名分として掲げた墓荒らし」だと思います。みなさんはどうでしょうか？（えっ？考えたこともない？）

★参考にしたもの

・ロードランナーのゲーム

CHECKER FLAG

編：あれっ？キー押しっぱなしにすると動き続けますね…。
Dr.D：キーバッファをクリアしてないんじゃな。INKEY$を使うときのお約束の注意点じゃな。キー入力ルーチンの組み方をもうちょっと工夫してみよう。
編：INP関数を使うっていう手もありますね。

by ハマダラカ

評…ねこ耳としっぽ，かわいい（つぐ美）

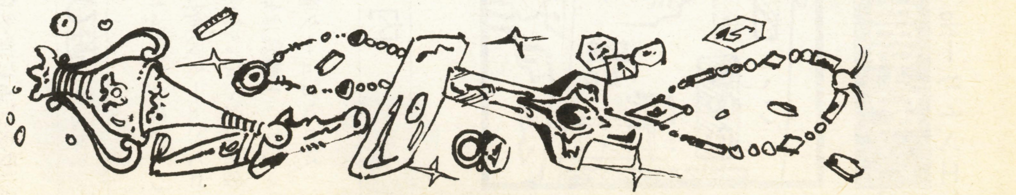
『封じられた金鉱』のプログラム・リスト

```
1000 '//////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '   *******   封じられた金鉱     by J.TATHUMI  1996-1998 *******
1020 '//////////////////////////////////////////////////////////////////
1030 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3
1040 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)) : DIM CHR(331,6),MA(30,30,9)
1050 N=0 :GOSUB *LS : GOSUB *SYOKI :GOTO *INK
1060 '------------------------------------------------------------
1070 *DMAP :'   *** まっぷ  描く ***
1080  LINE(54,54)-(482,384),0,BF : TE=0 : KI=0 : TT=0 :A=0 :B=0
1090  FOR I=1 TO 10 :FOR L=1 TO 13 :F=MA(L,I,M) :IF F=0 THEN 1130
1100   Q=L :R=I :T=F-1 :GOSUB 1270 :ON F+1 GOTO 1130,1130,1130,1110,1120,1120
1110    KI=KI+1 :GOTO 1130
1120    F=F-4 :PX(F)=L :PY(F)=I :IX(F)=L :IY(F)=I :MA(L,I,M)=0 :TE=TE-(F=0)
1130  NEXT L,I :IF TE=0 THEN PX(0)=0 :PY(0)=0
1140 RETURN
1150 '------------------------------------------------------------
1160 '   *** D A T A  表示 ***
1170 '------------------------------------------------------------
1180 *HYOJI : COLOR 5: LOCATE 65,HY(S+2)+2 :PRINT SUG(S) :COLOR 7 :RETURN
1190 '------------------------------------------------------------
1200 *SUSUM :'   *** 進む ***
1210   Q=PX(P) :R=PY(P) :MU=XA(P) :ON MA(Q+XA(P),R+YA(P),M) GOTO 1250,1220,1390
1220  FOR I=1 TO 33 :A=XA(P)*(I-1) :B=YA(P)*(I-1) :T=P+3 :GOSUB 1270
1230   A=XA(P)*I :B=YA(P)*I :GOSUB 1270 :NEXT
1240  PX(P)=PX(P)+XA(P) : PY(P)=PY(P)+YA(P)
1250   Z=0 :XA(P)=0 :YA(P)=0 :A=0 :B=0 :GOTO *HAN
1260 RETURN
1270   PUT(Q*33+21+A,R*33+21+B),CHR(0,T) :RETURN
1280 '------------------------------------------------------------
1290 *HAN :' *** 判定 ***
1300   IF PY(P)=10 THEN 1340
1310   IF PX(1)<>PX(0) OR PY(1)<>PY(0) THEN 1340 ELSE GOSUB 1440
1320    FOR P=0 TO 1:Q=PX(P) :R=PY(P) :T=P+3 :GOSUB 1270 :PX(P)=IX(P)
1330         PY(P)=IY(P) :Q=PX(P) :R=PY(P) :T=P+3 :GOSUB 1270 :NEXT :RETURN
1340   IF MA(PX(P),PY(P)+1,M)<>0 OR MA(PX(P),PY(P),M)=2 THEN RETURN
1350   IF P=0 AND INT(RND*100)<10*M THEN XA(0)=MU :GOTO *SUSUM ELSE YA(P)=1
1360   IF PY(P)+1<=10 AND YA(P)=1 THEN 1210
1370   ON P GOTO *GV: SUG(1)=SUG(1)+2000-OT:IF OT<=2000 THEN OT=OT+100
1380   S=1 :TE=0 :GOSUB *HYOJI :RETURN :'落ちる処理
1390   IF P=1 THEN SUG(1)=SUG(1)+500 ELSE 1220  : ' 金塊処理
1400      Q=PX(1)+XA(1) :R=PY(1)+YA(1) :T=2 :GOSUB 1270
1410      MA(PX(1)+XA(1),PY(1)+YA(1),M)=0 : KI=KI-1 : S=1 :GOSUB *HYOJI
1420   IF KI=0 THEN GOSUB *CLE :RETURN
1430 GOTO 1210
1440      SUG(3)=SUG(3)-1 : IF SUG(3)=-1 THEN *GV
1450      PUT(SUG(3)*40+535,330),CHR(0,4) :RETURN
1460 '------------------------------------------------------------
1470 *HORU :'   *** 掘る ***
1480   IF X+C>13 OR X+C<1 OR KK>8 OR MA(X+C,Y+1,M)<>1 THEN BEEP : RETURN
1490  KK=KK+1 :KX(KK)=X+C :KY(KK)=Y+1 :KT(KK)=0 :KO(KK)=0
1500  Q=X+C :R=Y+1 :T=0 :GOSUB 1270 :MA(X+C,Y+1,M)=0
1510 RETURN
1520 *SI
1530    KO(I)=KO(I)+1 :IF KO(I)>38 THEN KK=KK-1: MA(KX(I),KY(I),M)=1 ELSE 1580
1540     IF PX(0)<>KX(I) OR PY(0)<>KY(I) OR MA(PX(0),PY(0)-1,M)=1 THEN 1560
1550    PY(0)=PY(0)-1 :Q=PX(0) :R=PY(0) :T=3 :TE=1 :GOSUB 1270
1560    FOR K=I TO KK :KX(K)=KX(K+1) :KY(K)=KY(K+1)
1570                  KO(K)=KO(K+1) :TK(K)=TK(K+1) :NEXT :RETURN
1580    KT(I)=0 :LINE(KX(I)*33+21,KY(I)*33+53)-STEP(32,KO(I)*(KO(I)<31)),12,BF
1590     IF X<>KX(I) OR Y<>KY(I) OR KO(I)<10 THEN 1620
1600   GOSUB 1440 :Q=PX(1) :R=PY(1) :T=4 :GOSUB 1270
1610   X=IX(1) :Y=IY(1) :PX(1)=X :PY(1)=Y :Q=X :R=Y :T=4 :GOSUB 1270 :GOTO 1530
1620     IF KO(I)<28 THEN RETURN
1630   MA(KX(I),KY(I),M)=6 :PUT(KX(I)*33+21,KY(I)*33+21),CHR(0,0),PSET:RETURN
1640 '------------------------------------------------------------
1650 *TEKI :'   *** 敵 ***
1660   IF AY(0)=1 THEN 1700
1670  ON INT(RND(1)*3) GOTO 1690,1680,1690
```


★はやく読みたかったので4月号は沼津で買ってしまった。その後，五反田経由で新潟へ…。（新潟県西蒲原郡・**佐藤良秋17歳**）……【**つぐ美**：？沼津ってどこだっけ。**編**：静岡県じゃないですか？**Dr.D**：沼津から東京，で新潟とな。**つぐ美**：ベーマガ買うために沼津に行ったわけじゃないよね？…ねぇ？】

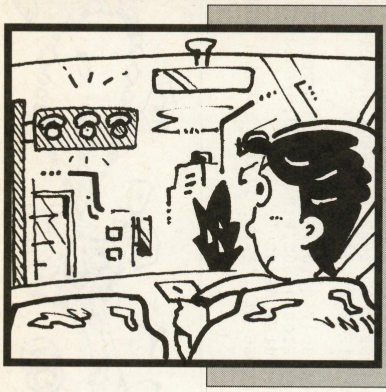
```
1680   XA(0)=(PX(0)>PX(1))-(PX(0)<PX(1)) : GOTO 1700
1690   YA(0)=(PY(0)>PY(1))-(PY(0)<PY(1))
1700  P=0 : GOSUB *SUSUM
1710 RETURN
1720 '------------------------------------------------------------
1730 *INK :'    *** キー入力 ***
1740   IF AY(1)=1 THEN 1770
1750  Z$=INKEY$ :IF Z$="" THEN Z$=" "
1760  Z=ASC(Z$) :XA(1)=(Z=29)-(Z=28) :YA(1)=(Z=30)-(Z=31) :C=(Z=49)-(Z=51)
1770   X=PX(1) :Y=PY(1) :IF C<>0 THEN GOSUB *HORU
1780  TT=TT+1 : IF TE<>0 AND TT>1500 THEN TT=0 :GOSUB *TEKI
1790  FOR I=1 TO KK :KT(I)=KT(I)+TA :ON INT(KT(I)/300) GOSUB *SI :NEXT :TA=1
1800   IF XA(1)=0 AND YA(1)=0 THEN *INK
1810  P=1 : GOSUB *SUSUM :TT=TT+100 :CA=CA+1 :X=PX(1) :Y=PY(1) :TA=100
1820 GOTO *INK
1830 '------------------------------------------------------------
1840 *CLE :' *** クリア ***
1850  M=M+1 :KK=0 :SUG(2)=M+1 : SUG(1)=SUG(1)+2000-CA-2000*(CA>2000)
1860  FOR S=0 TO 2 :GOSUB *HYOJI : NEXT :CA=0 :GOSUB *DMAP :IF M=8 THEN *AL
1870 RETURN
1880 '------------------------------------------------------------
1890 *AL :'   *** おーる・くりあ ***
1900   MA(PX(1),PY(1)+1,M)=1 :XA(1)=0 :P=1 :SUG(1)=SUG(1)+SUG(3)*10000
1910   FOR K=0 TO 9  :IF K MOD 2=0 THEN YA(1)=-1 ELSE YA(1)=1
1920     GOSUB *SUSUM : FOR L=0 TO 1000
1930   COLOR INT(RND*7):LOCATE 25,10 :PRINT AKCNV$("ALL・CLEAR !!")
1940   NEXT L,K:COLOR 7: FOR I=0 TO 20000 : NEXT :CLS 3 :LOCATE 10,15
1950   PRINT "T H E   E N D  ( Thanks of playing by j.t )" :GOSUB *W
1960   GOSUB *SO :N=1 :GOSUB *LS :PRINT "ひっと  りたーん  きー" :GOSUB *W
1970   CLS 3 :SCREEN 3,0,0,1 :CONSOLE 0,25,1,1:COLOR 7:CLS 3 :END
1980 '------------------------------------------------------------
1990 *GV :' *** げーむ・おーばー ***
2000  FOR I=0 TO 300 :FOR L=0 TO 400 :NEXT :CLS
2010    LINE(RND*640,RND*400)-STEP(50,50),0,BF :NEXT
2020  CLS 3: COLOR 2 :LOCATE 25,10 : PRINT AKCNV$("GAME・OVER!") :COLOR 7
2030    FOR I=0 TO 200000! :NEXT: GOSUB *SO :N=1 :GOSUB *LS
2040  FOR I=0 TO KK :KT(I)=0 :KO(I)=0 :KX(I)=0:KY(I)=0:NEXT :KK=0
2050  LOCATE 20,25 : LINE INPUT "こんてにゅう  する? ( [Y] OR [N] )";Z$
2060    IF Z$="Y" OR Z$="y" OR Z$="ン" THEN 2390
2070  CLS :GOTO 1970
2080 '------------------------------------------------------------
2090 *LS :' ***  すこあ・ばんく  の  ろーど・せーぶ ***
2100     IF N=0 THEN OPEN "ROOD.DAT" FOR INPUT AS #1 :IF EOF(1) THEN 2160
2110     IF N=1 THEN OPEN "ROOD.DAT" FOR OUTPUT AS #1
2120   FOR I=0 TO 7
2130     IF N=0 THEN INPUT #1,SC$(I),SC(I)
2140     IF N=1 THEN WRITE #1,SC$(I),SC(I)
2150   NEXT
2160  CLOSE #1 :RETURN
2170 '------------------------------------------------------------
2180 *SO :' *** すこあの順位変更 ***
2190  SC(8)=SUG(1) :SC$(8)=P$ :FOR I=0 TO 8 :FOR L=0 TO 8
2200      IF SC(L)<SC(I) THEN SWAP SC(I),SC(L) :SWAP SC$(I),SC$(L)
2210  NEXT L,I :CLS :LOCATE 17,3 :PRINT "ぷれいやー名              すこあ"
2220  FOR I=0 TO 7 :LOCATE 15,I*2+5
2230     PRINT I+1 "位    " AKCNV$(SC$(I)) SPC(16-LEN(SC$(I))*2) SC(I)
2240  NEXT :LOCATE 20,23
2250 RETURN
2260 '------------------------------------------------------------
2270 *SYOKI :'   初期設定
2280  CONSOLE 0,25,0,0 : COLOR 2 : LOCATE 10,10
2290  PRINT "あなたの「名前」を入力して下さい (8もじいない)"
2300  COLOR 0 : LOCATE 20,12 : LINE INPUT "";P$ : CLS
2310   IF LEN(P$)>8 THEN *SYOKI
2320  LOCATE 14,3 : PRINT "封 じ ら れ た 金 鉱      きゃらくたーの説明"
2330  FOR I=0 TO 4 : READ A$ : LOCATE 24,I*3+6 : PRINT "―――  " A$ : NEXT
2340  FOR I=0 TO 5 :READ GA$(I) :HY(I)=I*4-1 :NEXT
2350  READ SE$ : COLOR 2 : LOCATE 28,21 : PRINT SE$ : COLOR 0
2360  RESTORE 2810:FOR I=0 TO 4 :FOR L=0 TO 15: GOSUB 2550 :FOR K=0 TO A
2370   GOSUB 2560 :LINE(H*2+150,L*2+I*50+80)-STEP(B*2,2),C,BF :H=H+B:NEXT K,L
```

```
2380   GET(150,I*50+80)-STEP(32,32),CHR(0,I) :NEXT :M=0
2390 FOR I=0 TO 8 :FOR L=0 TO 10 :FOR K=0 TO 15 :MA(K,L,I)=1 :NEXT K,L,I
2400  SCREEN 3,0,1,1 :LINE(0,0)-(639,399),9,BF : LINE(20,20)-(516,385),0,BF
2410  LINE(519,21)-(618,385),3,BF,11 :T=0 :A=0 :B=0
2420 FOR I=0 TO 14 :Q=I :R=0 :GOSUB 1270 :NEXT
2430 FOR I=1 TO 10:Q=0 :R=I :GOSUB 1270 :Q=14 :GOSUB 1270 :NEXT
2440 RESTORE 2640 :FOR I=0 TO 8 :FOR L=1 TO 10 :GOSUB 2550 :FOR K=0 TO A
2450  GOSUB 2560 :FOR J=0 TO B-1 :H=H+1 :MA(H,L,I)=C :NEXT J,K,L,I :GOSUB *DMAP
2460  FOR I=0 TO 1 :PUT(I*40+535,330),CHR(0,4),PSET :NEXT
2470 CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 2:LOCATE 28,21 :PRINT "  ひっと・えにー・きー  !"
2480 COLOR 0 :GOSUB *W:SCREEN 3,0,0,1 :CONSOLE 0,25,0,1 :CLS 3 :SCREEN 3,0,1,1
2490 LOCATE 5,10 :PRINT "・・・我が墓より去れ、生有る者よ。我が墓を暴くな・・"
2500 GOSUB *W :SUG(0)=SC(0): SUG(1)=0: SUG(2)=M+1 :SUG(3)=2 :SCREEN 3,0,1,33
2510 CLS :KK=0 :LOCATE 15,0 :PRINT GA$(0): FOR S=0 TO 2 :GOSUB *HYOJI: NEXT
2520 COLOR 5:LOCATE 68,4 :PRINT P$
2530 FOR I=1 TO 5 : COLOR 6 :LOCATE 65,HY(I) :PRINT GA$(I) :NEXT :COLOR 7
2540 RETURN
2550  READ A$ :A=LEN(A$)/2-1 :H=0 :RETURN
2560  B=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+2,1)) :C=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,1)) :RETURN
2570  *W : IF INKEY$="" THEN 2570 ELSE RETURN
2580 '------------------------------------------------------------
2590  DATA かべ,はしご,(乗れる)きんかい,がーでぃあん,ぷれいやー・きゃらくたー
2600  DATA ☆        封    じ    ら    れ    た  金  鉱      ☆
2610  DATA ねーむ,はい・すこあ,すこあ,すてーじ,のこり,☆  せってぃんぐ・なう  ☆
2620 '------------------------------------------------------------
2630  ' ﾏｯﾌﾟ ・ ﾃﾞｰﾀ
2640 DATA 0A33,092113,082114,072115,062116,05211403,042115014101,03211603
2650 DATA 5101211A,1D :'1
2660 DATA 0D,0D,0D,0D,0A2112,0A211141,0518,0421110631,51032118,1D  :' 2
2670 DATA 310B31,211C,210B31,1C21,310B21,211C,210B31,1C21,41053103510121,1D:'3
2680 DATA 5101120316,120221011121011133,12311101112111101112112
2690 DATA 120122112111101112112,120111211121110221121,1201132111211331,12011A
2700 DATA 12011A,0C41,1D :'4
2710 DATA 510B31,14042114,3109310141,1231021331112102,3101210721013l,1321032115
2720 DATA 0321032101213102,3101210121011321l3,3101210221110221023l,130218 :'5
2730 DATA 513C,3D,3D,3D,3D,3D,3D,3B12,3B1141,1D  :'6
2740 DATA 11032102310312,13012102210213,120214210212,1206210311
2750 DATA 11024101310221110211,120115210113,1107210212,13012114213112
2760 DATA 12022151310214,1D :' 7
2770 DATA 410F,180114,0632213301,0434213301,03340121013201,023303210133
2780 DATA 01340321023101,32062104,08210351,1D :'8
2790 DATA 0D,065106,063106,053305,043504,033703,023902,013B01,3D,1D :'ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
2800 '------------------------------------------------------------
2810 DATA 01CE01,CAC6,CAC6,C3A1C5A1C6,A1C2A2C1A1C2A2C1A3C1,A2C2A4C1A7
2820 DATA A2C2A4C1A7,A2C1A3C1A5C1A3,A9C2A5,A2C1A5C1A7,A4C1A6C1A4
2830 DATA 01AE01,02A601A403,03A402A502,04A304A203,04A20A            :'1
2840 DATA 0183088301,0183088301,01FE01,01FE01,0183088301,0183088301
2850 DATA 0183088301,01FE01,01FE01,0183088301,0183088301,0183088301,01FE01
2860 DATA 01FE01,0183088301,0183088301                             :'2
2870 DATA 0A06,0D7102,0371087301,02730362037102,0371036306,06E271E205
2880 DATA 06E271E205,0662E171E105,076504,02620174E171E1016201
2890 DATA 0163016B,61E171E16C,62E171E16B,64E171E169,6A66,C166C166C2    :'3
2900 DATA F20BF3,F20AF4,01F307F401,01FE01,02FC02,02F221F221F602,03F121F221F503
2910 DATA 03FA03,02F224F503,02F322F601F2,01F421FA,01FF,FAF6,FAF6
2920 DATA 01F211F411F601,0213F213F303                              :'4
2930 DATA 120B1201,73097301,0172077402,0173047503,027A04,0271E101E201E17205
2940 DATA 02E201E201E203E102,E102E603E202,E103E4D602,E1D4E1D703,01D683D303
2950 DATA 02D681D304,02D806,03D805,02DA04,01E405E402               :'5
2960 OPEN "ROOD.DAT" FOR OUTPUT AS #1 :CLOSE #1 :'初めてPLAYする人はRAN
```



★大学を卒業すると学生生協でベーマガを安く買える特権がなくなります。そういうわけで次号から定期購読を申し込むことにします。よろしく。(神奈川県厚木市・あくあ一石22歳)……【編:生協でベーマガが買えるなんて知りませんでした。Dr.D:それだけ役に立つ存在ということかのう。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



縦1列に色を揃えるパズル

シグナルス

まるでばらん(37歳)

内容

対コンピュータ戦の簡単な思考型パズルです。1勝負は短いものですが，掛け金制になっているので，何戦かの後に，コンピュータの所持金を0にしてください。なお1ゲームは30勝負までです。

遊びかた

ランダムに並べられた，赤青黄の丸いパネルが縦に3列，五つずつ並んでいます。この縦3列のうち，どの列でも同じ色を五つ並べれば勝ちです。勝つと掛け金分がもらえますが，運がよければ3色とも全部色が揃うことがあります。そのときは，掛け金の3倍がもらえます。2列だけが揃うということはありません。(あとの1列も勝手に揃うから)

縦3列×横5列のうち，どこかランダムの横1列に，敵味方を通して長方形で囲まれたところがあります。その横1列が操作可能な列です。

4を押せば3色のパネルの配色が左へひとつずれ，6で右へひとつずれます。このとき，味方のパネルの色だけでなく，裏がえっていて見えませんが，相手のパネルの色も強制的に同じ方向へひとつずれます。コンピュータが動かしたときも，こちら側の色の配置が変えられます。せっかく揃いかけていたのに，そのために配色がバラバラになってしまうということもありますが，向こうが動かしてくれたおかげで，こちらの色が揃うということもあります。自分のターンで色の配置を変えたくないときは，5を押してください。

掛け金は30までで，もし00，0＋リターン等で掛け金を0にすると，コンピュータの手が見える練習モードになります。ただし，その場合もゲーム回数は30までです。

プレイのコツ

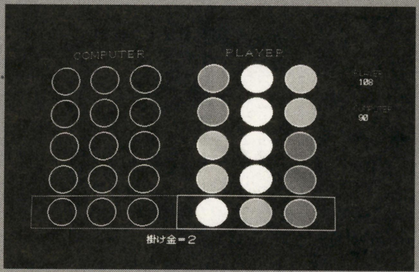
ルールを読むとややこしそうですが，実際にプレイしてみると，すぐ呑み込めるでしょう。

コツとしてはコンピュータは色を揃えようとはしますが，意識的にプレイヤーの邪魔はしません。プレイヤーはコンピュータがこれで良しとして動かした（または動かさなかった）横1列を，わざと変えるようにして邪魔してください。それと，縦に同じ色が四つ並んでさえいれば，相手が勝手に揃えてくれるということもあるので，とにかく縦に四つ揃えることを考えて，しかも上がりになる横列が複数個できるように工夫してください。

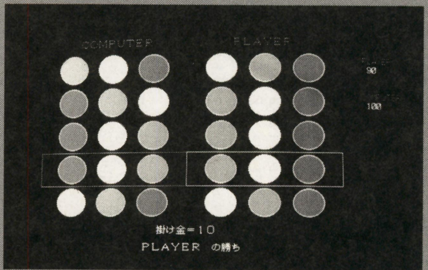
その他

プログラムのなかにINKEY$が2行続けて出てくるところがあります。1回目で，「”　”に戻っていなければ同じ行でループ」としておかないと，プレイヤーがちょっとでも長くキーを押さえていると，次のINKEY$の変数にまで同じ値が入ってしまい，暴走に似たような格好になるのです。もっといい書き方はないかと以前から考えているのですが，まだ

▲《写真1》相手の持ち金を0にすれば勝ちだっ！



▲《写真2》まずは自分の配列を見て掛け金を決めよう



▲《写真3》縦1列に同じ色が揃うと勝ちだっ！

★プレステのカラー版メモリーカードを全部集めたら，神龍が出てくるらしい。(神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆25歳**)……【**影**：ん，でも同時に全部スロットに差し込まないと出てこないから計画倒れだな。PSには二つしかスロットがナイ。**つぐ美**：…カラー版のPSとかあったらいいなぁ♥】

《第1表》変数表

C( )	コンピュータの色	BC	コンピュータの最候補手をきめる値
P( )	プレイヤーの円の色	SA	コンピュータの最候補手の数
DC( )	縦列の同色の数判定用	WP,WC	ゲーム終了の有無
MA( )	コンピュータの最候補手	WPC,WCC	勝敗の決定用
PC,CC,KC	所持金と掛け金		
PR	練習モード用		
MY	操作可能な横列		
IK	操作可能権利者の手		

思いつかず，やっぱり2行必要なのかな，と思っている次第です。

それから，98シリーズしか触ったことがないので他機種からの移植ができません。「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」にあるような，移植のための注意事項を簡単な表にし，毎号の投稿ページに掲載しておくと，打ち込めるプログラムの数も増えると思うのですが，いかがでしょうか。

CHECKER FLAG

Dr.D：自分の色を動かすと相手の色も動くというのはいいアイディアじゃな。相手の手を想像して，邪魔をしつつ自分の手を揃えるといった戦略も生まれるしのぉ。

編：しかし…何かもう一つプレイヤーを乗らせるようなスパイスが欲しいかなって気もしますね。

★参考にしたもの

・PC-9801 BASIC リファレンスマニュアル，過去のベーマガ

『シグナルス』のプログラム・リスト

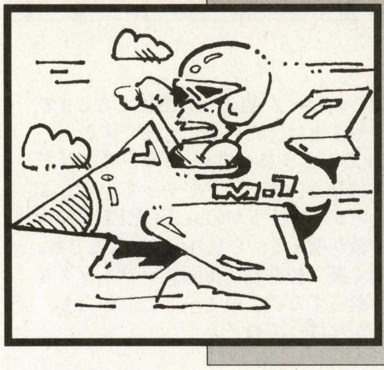
```
1 '        THE SIGNALS
2 '
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,1:WIDTH 80,25
20 DIM C(2,4),P(2,4),CC(2),MA(2),RP(2),RC(2),DC(2,2)
30 *TI
40 CLS 3:COLOR 3:IF GC=31 THEN LOCATE 32,10:PRINT "勝負なし":GOTO 60
50 IF RET=1 THEN LOCATE 27,10:PRINT W$;"の勝ち"
60 FOR I=0 TO WA:NEXT:CLEAR:PC=100:CC=100
70 COLOR 4:LOCATE 27,5:PRINT "ＴＨＥ　ＳＩＧＮＡＬＳ"
80 COLOR 7:LOCATE 25,10:PRINT "４＝左　５＝パス　６＝右"
90        LOCATE 22,13:PRINT "掛け金＝３０まで，００で 練習モード"
100       LOCATE 30,15:PRINT "３０勝負 まで"
110 COLOR 3:LOCATE 24,18:PRINT "ＰＵＳＨ ＳＰＡＣＥ ＫＥＹ"
120 IK$=INKEY$:IF IK$<>" " THEN 120 ELSE COLOR@(24,18)-(50,18),6
130 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
140 TM$=TIME$:WHILE TM$=TIME$:GOTO 140:WEND:CLS
150 TM$=TIME$:WHILE TM$=TIME$:WA=WA+1:WEND:WA=WA*100:CLS
160 *GH
170 GC=GC+1:COLOR 2:LOCATE 66,1:PRINT AKCNV$(STR$(GC));"回目":IF GC=31 THEN *TI
180 X=70:Y=60:COLOR 4
190 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 2
200 CO=INT(RND(1)*3)
210 IF CC(CO)=1 THEN 200 ELSE CC(CO)=1
220 IF I=1 THEN 240
230 C(K,J)=CO:IF K=2 THEN FOR L=0 TO 2:CC(L)=0:NEXT:GOTO 250 ELSE 250
240 P(K,J)=CO:IF K=2 THEN FOR L=0 TO 2:CC(L)=0:NEXT
250 IF CO=0 THEN CO=6
260 IF PR=1 THEN CIRCLE(K*X+I*250+60,J*Y+70),25,7,,,,F,CO:GOTO 280
270 CIRCLE(K*X+I*250+60,J*Y+70),25,7,,,,F,CO*-(EN=1 AND I=0 OR EN=0 AND I=1)
280 NEXT K,J,I:IF PR=1 THEN *MN
290 LOCATE 9,1:PRINT "ＣＯＭＰＵＴＥＲ":LOCATE 41,1:PRINT "ＰＬＡＹＥＲ"
300 LOCATE 67,3:PRINT "PLAYER":LOCATE 67,7:PRINT "COMPUTER"
310 COLOR 7:LOCATE 67,4:PRINT PC:LOCATE 67,8:PRINT CC
320 LOCATE 26,22:PRINT "掛け金＝      "
330 WHILE INKEY$<>"":GOTO 330:WEND
340 FOR I=0 TO 1:LOCATE 34+I,22:K$(I)=INPUT$(1):PRINT AKCNV$(K$(I)):NEXT
350 KC=VAL(K$(0)+K$(1)):IF PC<KC THEN KC=PC ELSE IF KC>30 THEN KC=30
360 LOCATE 67,4:PRINT PC-KC:LOCATE 34,22:PRINT AKCNV$(MID$(STR$(KC),2,2));" "
370 IF KC=0 THEN PR=1:GOTO *GH
380 *MN
390 GOSUB *HT
400 LINE(5,MY*Y+40)-(505,MY*Y+100),0,B:LINE(255,MY*Y+40)-(255,MY*Y+100),0
410 MY=INT(RND(1)*5)
```

★縦・横・高さに時間の軸が加わり4次元となる。よってドラ○もんの4次元ポケットは正確には3次元である（理由わかります？影さん）。（北海道苫小牧市・THE☆ダイズ19歳）……【影：うう～む。うーー。ぷしゅー！バタン!!編：影さん急にどうしました!?影：ち・知恵熱が…，出……ガクッ。】

```
420 LINE(5-(TN=1)*250,MY*Y+40)-(255-(TN=1)*250,MY*Y+100),1,B
430 LINE(5-(TN=0)*250,MY*Y+40)-(255-(TN=0)*250,MY*Y+100),5,B
440 IF TN=1 THEN *CO
450 IK$=INKEY$:IF IK$<>"" THEN 450
460 IK$=INKEY$:IF IK$="" THEN 460 ELSE IF IK$<"4" OR IK$>"6" THEN BEEP:GOTO 460
470 IK=VAL(IK$):GOTO *CH
480 *CO
490 FOR IK=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2
500 DC(I,J)=0:NEXT J,I:BC=0
510 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 4
520 IF K=MY THEN ON IK GOTO 540,550
530 MX=J:GOTO 560
540 MX=J+1:IF MX=3 THEN MX=0:GOTO 560 ELSE 560
550 MX=J-1:IF MX=-1 THEN MX=2
560 IF C(MX,K)=I THEN DC(J,I)=DC(J,I)+1
570 NEXT K,J,I
580 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:FOR K=2 TO 4
590 IF DC(J,I)>K THEN BC=K^5+BC
600 NEXT K:MA(IK)=BC:NEXT J,I,IK
610 MA=0:FOR I=0 TO 2
620 IF MA(I)>MA THEN MA=MA(I):IK=I
630 NEXT
640 FOR I=0 TO 2
650 IF MA(IK)=MA(I) THEN SA=SA+1
660 NEXT:IF SA=1 THEN 690
670 IF MA(1)<>MA(2) THEN IK=2+(MA(IK)=MA(1)):GOTO 690
680 IK=INT(RND(1)*SA)-(MA(IK)<>MA(0))
690 SA=0:IF IK=0 THEN IK=5 ELSE IF IK=1 THEN IK=4 ELSE IF IK=2 THEN IK=6
700 FOR T=0 TO WA:NEXT
710 *CH
720 TN=-(TN=0):IF IK=5 THEN *MN
730 FOR I=0 TO 2
740 IF IK=4 THEN MX=I+1:IF MX=3 THEN MX=0
750 IF IK=6 THEN MX=I-1:IF MX=-1 THEN MX=2
760 RP(I)=P(MX,MY):RC(I)=C(MX,MY):NEXT
770 FOR I=-(IK=6)*2 TO 2+(IK=6)*2 STEP -(IK=4)+(IK=6)
780 CIRCLE(I*X+310,MY*Y+70),25,7,,,F,RP(I)-((RP(I)=0)*6)
790 CIRCLE(I*X+ 60,MY*Y+70),25,7,,,F,(RC(I)-((RC(I)=0)*6))*-(PR=1)+5*-(PR=0)
800 BEEP 1:FOR T=0 TO WA/50:BEEP 0:NEXT T
810 IF PR=0 THEN CIRCLE(I*X+60,MY*Y+70),25,7,,,F,0
820 P(I,MY)=RP(I):C(I,MY)=RC(I)
830 NEXT:GOTO *MN
840 *HT
850 FOR I=0 TO 2
860 WP=0:PI=P(I,0):WC=0:CI=C(I,0):FOR J=0 TO 4
870 WP=WP-(PI=P(I,J)):IF WP=5 THEN EN=1:WPC=WPC+1
880 WC=WC-(CI=C(I,J)):IF WC=5 THEN EN=1:WCC=WCC+1
890 NEXT J,I:IF EN=0 THEN RETURN
900 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 4
910 CIRCLE(I*X+60,J*Y+70),25,7,,,F,C(I,J)-((C(I,J)=0)*6)
920 NEXT J,I
930 IF WPC=WCC THEN KC=0:GOTO 970 ELSE KC=KC*ABS(WPC-WCC)
940 IF WPC<WCC THEN CC=CC+KC:PC=PC-KC:W$="ＣＯＭＰＵＴＥＲ"
950 IF WPC>WCC THEN PC=PC+KC:CC=CC-KC:W$="  ＰＬＡＹＥＲ  "
960 LOCATE 21,24:PRINT W$;:PRINT "の勝ち";
970 LOCATE 26,22:PRINT USING "掛け金＝&&&&";AKCNV$(MID$(STR$(KC),2,2))
980 WPC=0:WCC=0:EN=0:KC=0:PR=0
990 IK$=INKEY$:IF IK$<>"" THEN 990
1000 IK$=INKEY$:IF IK$<>"" THEN LOCATE 21,24:PRINT SPC(55); ELSE 1000
1010 IF PC<1 THEN RET=1:W$="ＣＯＭＰＵＴＥＲ":GOTO *TI
1020 IF CC<1 THEN RET=1:W$="ＰＬＡＹＥＲ":GOTO *TI
1030 GOTO *GH
```


★4月から図書館にベーマガがやってくる!!俺が頼み込みました。by私立ベーマガ推奨委員会長(佐賀市・**すえきち17歳**)……【**つぐ美**：んー，ベーマガ読者の鏡だわ。もちろん個人でも購入してるのよね？**Dr.D**：この機会にお友達にもベーマガのよさを広めてくれるとうれしいのぉ。頼んだぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



白黒モードを駆使した大作シューティング！

劫雨(ごうう)

杉井　光(20歳)

物　語

私は蜜柑をひとふさ口に入れ，それをもぐもぐやりながら，大尉の報告をさして熱心にでもなく聞き流していた。

「大統領は即死だったそうです」

「そうか」と私は素っ気なく相槌を打った。皮と果肉を飲み下し，次のひとふさをもいで口に運ぶ。必然の過程から生まれた必然の結果。大統領は死ぬべくして死んだのだ。独立運動の最初の英霊になるため。

「皆も興奮しているだろうな，それは」と私は言った。

「それはそうです！明日には総力戦というこんな時に……」

私は蜜柑の外皮をごみ箱に放り込み，椅子をくるりと回して大尉のほうに体を向けた。「私のレインを１機，スタンバイしておくれ」

「はい？どうなさるおつもりですか」と大尉は訝しげに尋ねた。私は椅子から立ち上がり，膝の上の屑を払い落とした。

「植民地出身とはいえ，あれほどのカリスマを殺してしまったのだ。世論が帝国を殺人犯だと見なすのにもそう時間はかからんだろう。大義名分は揃った。あとは力と力のぶつかりあいだ」私はいつになく饒舌になっている自分に気づいた。知らずと意識が昂っているのだ。大尉も私の迫力に気押されて顔を引きつらせている。

「私１機で出る。皇帝戦艦を落とせば趨勢は決まったも同然だ」

「な…１機で?!正気ですか大佐！」大尉は声を荒らげた。私は自嘲ぎみに鼻でふふんと笑った。

「英雄がもう一人くらい必要だろう。それに…」

私は少々センチメンタルになっていた。珍しいことだ。あるいはこれから自分の行くべき場所に，子供のような好奇心と恐怖と希望を抱いていたのかもしれない。

「…あの世で，大統領に詫びなきゃならんかな」

取り扱い説明

テンキーの[8][2][4][6]でレインを上下左右に動かし，シフトキーで弾丸を撃ちます。[X]キーで弾丸のストレート／ワイドを切り換えます。敵機を８機落とすごとに現われるパワーカプセルを取ると，下のパワーアップゲージが一つランクアップします。[Z]キーを押すと，その時点でのランクのパワーアップが発動します。パワーアップは以下のとおりです。

・Speedup　スピードが上がります。

・Wideshot　弾丸のワイドが3→5→7→9→3方向に変化します。

・Bonuspts.　スコアが100増えます。

・Powergun　四倍ダメージのパワーガンの比率が上がります。

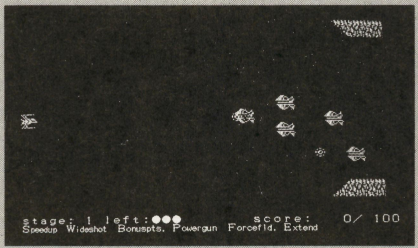
・Forcefld.　攻撃を3回まで防いでくれるバリアをはります。

・Extend　　レインの残機が一つ増えます。

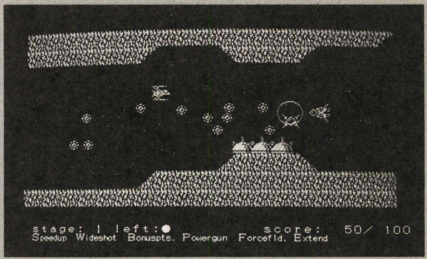
弾丸は押しっぱなしでフルオートです。なお，地形にもちゃんと当たり判定がありますが，レイン自体の当たり判定がかなり小さいので，もぐりこみやすりぬけができます。

全部で３ステージあり，それぞれ最後

▲《写真1》シンプルな白黒モードがシブいね



▲《写真2》画面構成は市販ゲームに近い出来だっ！



▲《写真3》ここまでカッコいいともう感動するしかないね！

★10年後にOFは存在しているでしょうか？（富山県滑川市・高橋元三20歳）……【影：ベーマガは不滅です！そして私も不滅です。よってOFも消えることはないのだった。つぐ美：ほんっとにしぶといもんね，影さん。影：だろう。フッフッフ…もっとほめたまへ。つぐ美：…皮肉も通じないしね。】

に出てくる戦艦を破壊すればクリアです。

最初に

はい，みなさんこんにちは，お久しぶり。杉井です（知らない人がほとんどかと思いますけれど）。実はこの作品，昔送って没った奴の手直しなんですねー。その没がショックで杉井はしばらくBASICから離れて，本業（音楽ね）やQuick-BASICに熱中していたんですが，先日ふとベーマガを見ていたら投稿プログラムのコーナーがやたら寂しいじゃありませんか。こりゃ僕の出番かと思い，さっそくリメイクして再挑戦というわけなんですよ。意地で200ラインに押さえましたし，難易度も調整したし，スコアネームも2重スクロールもつけました。なんとかこれでOKくれませんか？

ところでこのゲーム，誌面写真じゃ分からないと思いますが，白黒なんですね。まあどうりで無茶なこともできるわけだわいとお思いでしょうけど，白黒にするとなんと4スクリーン完全重ね合わせが可能なんですよ。こりゃ使わない手はないでしょう？

さすがにBASICレベルですと4スクリーン全部真っ白なんて，敵の弾丸とかが非常に見にくかったりするんですが（以前没ったのは多分それが原因？），それもまあリアリティあっていいじゃないですか。

解　説

あ，そうそう解説ですよね。まず，このゲームはフォース・フィールドがとにかく強くて，某ゲームのようにバリアの分だけ当たり判定が大きくなるということもないので，序盤はひたすらバリアまで耐えてください。バリアをはったら，あとはこまめにはり直しながらパワーガンを強化していけば楽に進めるはずです。自分の弾丸は背景を貫通しますが，敵弾は背景に当たると消えてしまいます。うまく戦略に組み込んでください。それと，パワーアップすると一定時間無敵状態になります。かなり重要なテクニックなので活用してください。プログラムの話も少ししないと駄目ですか？まず最初に2000行を実行してから走らせてください。骨格はシューティングの基本とも呼べるやり方なので，かなり参考になると思います。特に見てほしいのはスクリーンの使い方で，そこに白黒貧乏3重スクロールの根幹があります。B面にメイン画面，R面に背景，G面と明暗度面に星を割り当て，白黒モードの全重ね合わせで合成しているわけです。このスクリーンの頻繁な切り換えが速度的にきつい機種は，270〜290行をまるごと削除してください。

それでは，また会う日まで。

CHECKER FLAG

編：おおっ！ALL-BASICでここまでやるとは！たいしたもんですね。

Dr.D：そうじゃのぉ，カラーモードではなく白黒モードでやっているところがポイントかのぉ。SCREENの枚数が増えるから意外と便利なんじゃ。

つぐ美：杉井君は毎回グラフィックも凝ってるのよねぇ〜。これからも，がんばってね！

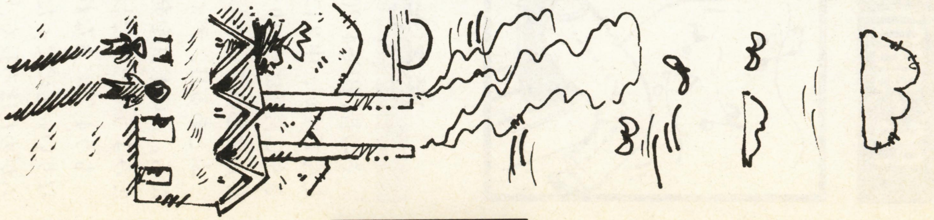
『劫雨』のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1120
20 '自機の動き
30 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):VX=(((I0 AND 16)=0)-((I0 AND 64)=0))*SP*2
40 VY=(((I1 AND 1)=0)-((I0 AND 4)=0))*SP:V=X+VX:W=Y+VY
50 VX=VX*-(V>8 AND V<561):VY=VY*-(W>0 AND W<144)
60 PUT(X,Y),FB(0,0),AND:X=X+VX:Y=Y+VY:A=X/8+Y*80+321
70 DI=DI+PEEK(A)+PEEK(A+1)+PEEK(A+560)+PEEK(A+561)
80 ON FF+1 GOTO 100:CIRCLE(X-VX+16,Y-VY+8),10+FF*6,0:FF=FF+(DI<>0):DI=0
90 CIRCLE(X+16,Y+8),10+FF*6,1
100 PUT(X,Y),C(0,0+(MT MOD 2)*5),OR:ON -(INP(&HE5)=251 AND PU>0) GOTO 900
110 ID=II:II=INP(&HE5):ON -(II<>254 OR ID=254) GOTO 120:LT=3-LT
120 '自分の弾丸の動き
130 FOR I=0 TO LC:ON -(LX(I)<1) GOTO 200:PUT(LX(I),LY(I)),FB(0,LT(I)),AND
140 FOR J=0 TO TC:ON -(ABS(LX(I)-TX(J))>30 OR ABS(LY(I)-TY(J))>14) GOTO 170
150 ON -(TN(J)<1 OR TN(J)=9 OR TN(J)=7) GOTO 170:TH(J)=TH(J)-1+(LT(I)=3)*2
160 LX(I)=608:IF TH(J)<1 THEN CL=CL-(MX>270):SR=SR+TN(J):GOSUB 1460:TN(J)=-5
170 NEXT:V=LX(I)+LV(I):W=LY(I)+LW(I)
180 IF V>608 OR W<0 OR W>152 THEN LX(I)=0:GOTO 200
190 PUT(V,W),C(0,LT(I)),OR:LX(I)=V:LY(I)=W
200 NEXT:ON -(INP(&HE8)<>191) GOTO 250:A=0
210 ON -(LX(A)>0) GOTO 240:LX(A)=X+20:B=A MOD WD:LV(A)=24-(B<>1)*(LT=2)*6
220 LY(A)=Y:LW(A)=(B-(WD-1)/2)*WI*(LT=2):LT(A)=LT:HS=HS-(PS<9)
230 ON -(HS<PS) GOTO 250:HS=0:LT(A)=3:GOTO 250
240 A=A+1:ON -(A=<LC) GOTO 210
250 '背景スクロール及び敵出現
260 ON -(CL>0) GOTO 970
270 SCREEN ,,2:PSET(630,RND*143),SS:GET(6,0)-(639,143),SC:PUT(0,0),SC,PSET
280 SCREEN ,,3:PSET(630,RND*143),RND*SS:GET(2,0)-(639,143),SC:PUT(0,0),SC,PSET
290 SCREEN ,,0:SS=1-SS
300 SC=0:MM=MM+1:ON -(MM MOD 3<2 OR MX>270) GOTO 380:SC=1:SCREEN ,,1:ROLL ,8
310 ON -(MM<11) GOTO 370:MM=0:MX=MX+1:FOR I=0 TO 9:C=MP(MX,I)
320 A=0:ON -(C>10) GOTO 330:PUT(608,I*16),C(0,C+5),PSET:GOTO 360
330 ON -(RND>.5+I*.1) GOTO 360
340 ON -(TN(A)<>0) GOTO 350:TX(A)=608:TY(A)=I*16:TN(A)=C-10:TH(A)=HH(C-10):A=8
350 A=A+1:ON -(A=<TC) GOTO 330
360 NEXT
370 SCREEN ,,0
380 '敵機の動き
390 ON -(MX>270) GOTO 1020
400 FOR I=0 TO TC:ON -(TN(I)=0) GOTO 720:ON -(TN(I)<0) GOTO 440
410 ON -(MX>270 AND I=0) GOTO 420:PUT(TX(I),TY(I)),FB(0,TN(I)+15),AND
420 EV=X-TX(I):EW=Y-TY(I)
430 ON TN(I) GOTO 460,470,480,490,500,510,520,480,480,530,540
440 CIRCLE(TX(I)+16,TY(I)+8),(TN(I)+7)*5,-(TN(I)<-1),,,,F,0:TN(I)=TN(I)+1
450 TT=TT-(TN(I)=0):ON -(TN(I)<0 OR TT<8) GOTO 720:TN(I)=9:TT=0
460 VX=(ABS(EW)<24)*5-8:VY=SGN(EW)*2:GOTO 550:GOTO 480
470 VX=-13:VY=SGN(EW)*(ABS(EV)<120 AND ABS(EW)<50)*4:GOTO 550
480 VX=SC*-8:VY=0:GOTO 550
490 VX=-6:VY=SGN(RND-.5)*4*(RND<.2):GOTO 550
500 VX=-8+(ABS(EV)<120)*8:VY=-SGN(EW)*(ABS(EV)<120)*2:GOTO 550
510 VX=-3:VY=COS(TX(I)/8)*4:GOTO 550
520 VX=-(640-TX(I))/26:VY=SGN(EW)/2*INT(RND*2):GOTO 550
530 VX=-SC*2+(MX>200)*13:VY=SGN((MX MOD 2)-.5)*3:ON -(MX>270)+1 GOTO 550,600
540 VX=-16-(EV>0)*14:VY=(RND*6-3):GOTO 550
550 V=TX(I)+VX:W=TY(I)+VY:IF V<0 OR W<0 OR V>608 OR W>144 THEN TN(I)=0:GOTO 720
560 A=-(ABS(X-V)<29 AND ABS(Y-W)<13):IF TN(I)<>9 THEN DI=DI+A:GOTO 590
570 ON A+1 GOTO 590:LINE(PU*88-80,184)-STEP(79,7),0,B:PU=(PU+1)*-(PU<6)
580 LINE(PU*88-80,184)-STEP(79,7),1,B:TN(I)=0:GOTO 720
590 PUT(V,W),C(0,TN(I)+15),OR:TX(I)=V:TY(I)=W:A=0
600 ON TN(I) GOTO 610,630,610,660,680,680,690,610,720,660,700
610 ON -(RND>.02-(TN(I)>1)*.03) GOTO 720:GOSUB 940:ON D+1 GOTO 720:B=X-TX(I)
620 FV(C)=SGN(B)*INT(ABS(B)/32):B=Y-TY(I):FW(C)=SGN(B)*INT(ABS(B)/16):GOTO 720
630 ON -(ABS(EV)>48 OR FX(I*5)>0) GOTO 720:FOR J=0 TO 2
640 A=0:GOSUB 940:IF D THEN FW(C)=SGN(EW)*4:FV(C)=(J-1)*4
650 NEXT:GOTO 720
660 ON -((RND<.9 AND TN(I)=4) OR FX(I*5+2)>0) GOTO 720:FOR J=0 TO 4
670 A=0:GOSUB 940:FV(C)=ABS(J-2)*3-13:FW(C)=(J-2)*3:NEXT:GOTO 720
```


★宴会でお酒が入って一番タチが悪くなるのは誰ですか，やっぱり影さん？（島根県大原郡・福島真吾19歳）……【影：こら，そこおっ！やっぱりってなんだ，やっぱりって。編：こないだの花見のとき，せっかくの最新機種をクラッシュしたのは誰でしたっけ？影：さぁ…酔ってたから覚えが…。】

```
680 ON SC+1 GOTO 720:GOSUB 940:FV(C)=-12:FW(C)=SGN(EW)*ABS(EW)/32:GOTO 720
690 ON ST GOTO 610,660,630
700 ON -(RND<.8 OR FX(I*5+2)>0 OR EV<-48) GOTO 720:FOR J=0 TO 4
710 A=0:GOSUB 940:FV(C)=13-ABS(J-2)*3:FW(C)=(J-2)*3:NEXT:GOTO 720
720 NEXT
730 '敵の弾丸の動き
740 FOR I=0 TO TC*5+4:ON -(FX(I)=0) GOTO 790:PUT(FX(I),FY(I)),FB(0,4),AND
750 V=FX(I)+FV(I):W=FY(I)+FW(I):A=PEEK(W*80+V/8+641)
760 IF V<1 OR W<0 OR V>608 OR W>144 OR A THEN FX(I)=0:GOTO 790
770 PUT(V,W),C(0,4),OR:FX(I)=V:FY(I)=W
780 A=-(ABS(X-V)<16 AND ABS(Y-W)<8):DI=DI+A:ON A+1 GOTO 790:FV(I)=640
790 NEXT:MT=MT+(MT>0):DI=DI*(MT=0):ON -(DI=0 OR FF>0) GOTO 30
800 '自機爆発
810 FOR I=0 TO 100:CIRCLE(X+16,Y+8),I,1,,,,F,0:NEXT:LE=LE-1:PU=0
820 PS=PS-(PS<9):SP=SP+(SP>4):WHILE INKEY$<>"":WEND
830 IF LE>=0 THEN CLS 2:GOTO 1380 ELSE LOCATE 28,12:PRINT"G A M E  O V E R";
840 IF SR<HI THEN 860 ELSE LOCATE 20,15:INPUT"y o u r  n a m e : ",HIN$
850 HI=SR:OPEN"2:RAIN.HI" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,HI;HIN$;:CLOSE
860 FOR I=0 TO 30000:NEXT:FOR I=7 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 2500:NEXT
870 COLOR@(0,0)-(79,24),I:NEXT:FOR I=0 TO 3:SCREEN ,,I:CLS 2
880 NEXT:SCREEN ,,0:CLS:RESTORE 1700:GOTO 1300
890 'パワーアップ
900 SP=SP-(PU=1 AND SP<9):WI=WI+(PU=2):WI=WI-(WI=0)*4:IF PU=5 THEN FF=3
910 PS=PS+(PU=4 AND PS>0):SR=SR-(PU=3)*50:LE=LE-(PU=6 AND LE<9):WD=(5-WI)*2+1
920 LINE(PU*88-80,184)-STEP(79,7),0,B:MT=15:PU=0:GOSUB 1460:GOTO 110
930 '敵弾発射
940 C=A+I*5:ON -(FX(C)>0) GOTO 950:FX(C)=TX(I):FY(C)=TY(I):D=1:RETURN
950 A=A+1:ON -(A<5) GOTO 940:D=0:RETURN
960 '戦艦沈没
970 FOR I=0 TO 140:A=RND*120+BX:B=RND*60+BY:C=RND*12+12:CIRCLE(A,B),C,1
980 FOR J=0 TO 500:NEXT:CIRCLE(A,B),C,0:NEXT:FOR I=0 TO 150
990 CIRCLE(TX(0),TY(0)+8),I,-(I<150),,,,F,0:NEXT:ST=ST+1:SR=SR+ST*50
1000 CLS 2:ON -(ST<4) GOTO 1340:LE=-1:GOTO 830
1010 '戦艦の動き
1020 ON -(MX>271) GOTO 1050:COLOR@(60,5)-(75,12),0:BX=480:BY=40
1030 PUT(BX,BY),BO(0,ST-1),OR:TN(0)=10:FOR I=0 TO 7:COLOR@(60,5)-(75,12),I
1040 FOR J=0 TO 2500:NEXT J,I:BW=BY:BV=0:MX=MX+1:TH(0)=80+ST*10-PS*5
1050 TX(0)=BX+64:TY(0)=BY+8-(ST=2)*8:PUT(BX,BY),OF(0,ST-1),AND:A=BV-BX:B=BW-BY
1060 IF BV>0 THEN V=BX+SGN(A)*14:IF V=BV THEN IF BV=480 THEN BV=0 ELSE BV=480
1070 IF BV=0 THEN V=BX:BY=BY+SGN(B)*4:IF BY=BW THEN BW=INT(RND*20)*4+16
1080 IF BV=0 AND RND<.03 THEN BV=480-INT(RND*22)*14-28
1090 FOR I=1 TO ST+4:ON -(TN(I)>0 OR RND>.03) GOTO 1100:TN(I)=7:TX(I)=608
1100 NEXT:PUT(V,BY),BO(0,ST-1),OR:BX=V:GOTO 400
1110 '初期設定
1120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:COLOR:DEFINT A-Z:SCREEN 3
1130 CLS 3:SCREEN 1,0,0,15:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1140 DIM C(41,49),B(41,3),MP(300,9),BO(700,3),FX(80),FY(80),FV(80),FW(80)
1150 DIM FB(41,49),HH(19),OF(700,3),SC(10000):DEF SEG=&HB000:TC=7:LC=8
1160 FOR Z=0 TO 26:Z=Z-(Z=7 OR Z=12)*4:READ A$:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 3
1170 C=VAL("&H"+MID$(A$,I*4+J+1,1)):FOR K=0 TO 3
1180 LINE((J*4+K)*2,I)-STEP(1,0),-((C AND (2^(3-K)))>0),BF
1190 NEXT K,J,I:GET(0,0)-(31,15),C(0,Z):NEXT:FOR I=0 TO 3:CLS 2:A=I MOD 2
1200 LINE(-1,-1)-(32,16),1,B:LINE(A*31,0)-(31-A*31,15),1
1210 PAINT(-(I<2)*24,-(I=1 OR I=2)*12),1:GET(0,0)-(31,15),B(0,I):NEXT
1220 FOR Z=0 TO 1:FOR I=0 TO 3:PUT(0,0),C(0,Z*5+6),PSET:PUT(0,0),B(0,I),AND
1230 GET(0,0)-(31,15),C(0,Z*5+7+I):NEXT I,Z:FOR I=0 TO 26
1240 PUT(0,0),C(0,I),PRESET:GET(0,0)-(31,15),FB(0,I):NEXT:CLS 2
1250 FOR Z=0 TO 2:PUT(0,0),C(0,19-(Z=1)*7-(Z=2)*6),PSET:FOR I=0 TO 15
1260 FOR J=0 TO 15:B=3-(Z=2):LINE(32+J*B*2,I*B)-STEP(B*2-1,B-1),POINT(J*2,I),BF
1270 NEXT J,I:GET(32,0)-(31+B*32,B*16-1),BO(0,Z)
1280 PUT(0,0),BO(0,Z),PRESET:GET(0,0)-(B*32-1,B*16-1),OF(0,Z):NEXT
1290 FOR I=1 TO 11:READ HH(I):NEXT:READ P$
1300 OPEN"2:RAIN.HI" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,HI,HIN$:CLOSE
1310 CLS 2:LOCATE 35,10:PRINT"劫 雨";:LOCATE 20,14:PRINT"H i - s c o r e : ";
1320 PRINT AKCNV$(STR$(HI)+"/"+HIN$);:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=""
1330 GOSUB 1410:WEND:SCREEN ,,1:CLS 2:SCREEN ,,0:CLS 3:ST=1:LE=3:SR=0
1340 FOR Z=0 TO 0:FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 63:C=ASC(MID$(A$,J+1,1))-66
1350 A=Z*256+J*4:MP(A,I)=0:MP(A-(RND*2+1)*(C>10 AND C<>20),I)=C
1360 D=ASC(MID$("BCCCBBHHHBBMNOPQRSTUVW",C+1,1))-66:MP(A+1,I)=D:MP(A+2,I)=D
1370 MP(A+3,I)=D:NEXT J,I,Z:COLOR@(77,0)-(79,24),0:MX=-1
```

```
1380 X=8:Y=80:IF SR=0 THEN SP=4:LS=24:WI=4:WD=3:PS=9:FF=0:LT=1
1390 DI=0:MT=20:CL=0:LOCATE 2,23:PRINT P$;:GOSUB 1460
1400 FOR I=1 TO 10:LX(I)=0:TN(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 39:FX(I)=0:NEXT:GOTO 30
1410 PSET(630,RND*143),SS:ROLL ,8
1420 SCREEN ,,1:PSET(630,RND*143),SS:GET(4,0)-(639,143),SC:PUT(0,0),SC,PSET
1430 SCREEN ,,2:PSET(630,RND*143),RND*SS:GET(6,0)-(639,143),SC:PUT(0,0),SC,PSET
1440 SCREEN ,,3:PSET(630,RND*143),RND*SS:GET(2,0)-(639,143),SC:PUT(0,0),SC,PSET
1450 SCREEN ,,0:SS=1-SS:RETURN
1460 LOCATE 2,22:PRINT"s t a g e : ";AKCNV$(STR$(ST));
1470 LOCATE 20,22:PRINT"l e f t : ";AKCNV$(STRING$(LE,"●"));"  ";
1480 LOCATE 50,22:PRINT"s c o r e : ";AKCNV$(RIGHT$("    "+STR$(SR),4));
1490 PRINT "/"+AKCNV$(RIGHT$("    "+STR$(HI),4));:RETURN
1500 DATA 00005BE8240014000A0045B836DC1F6236FF3DC045000A0012002DF400000000
1510 DATA 00004BE00000025C000012E000000000000000025F00000012E000009700000
1520 DATA 5E000000017000000012C00000016000B0003000B000000016000000B800004B80
1530 DATA 01C00CF08248201C01CA27E601F54FF303F511F507E621CA001482580CF001C0
1540 DATA 000000000000000000180042001800B500A500180042001800000000000000000,
1550 DATA FBFF1B80DBBDC021DFADDFADDC01DDBFDD8F1DB8C00BD6FBD60BD0FB1B88FBFF
1560 DATA 12495B69DF6DCB2C99659212167246 2B64A960836AD22AD48A469956CB535212
1570 DATA 00000E001D843A4C7A32FFE6001C3FFC00007FFE3D111D2E0EC6070200000000
1580 DATA 0000000006DF1DB27B7E0020075C0EBE075E001076FE3B7E1DB306DF00000000
1590 DATA 00000000010000800100008081O147E29F593FA47FD27FD2FFE9FFE90000FFE9
1600 DATA 00020004000800D0071D3258493BA5E085E0493B3258071D00D0000800040002
1610 DATA 081803F007600074000C0139E0038FBE0FFB8018008D002D003280538O7280974
1620 DATA 100430063B8E2C5E101C20382080401440AC401422A821581AB00D6003800000
1630 DATA 0000000207F0183C20E05984BCE0BC38BC38BCE0598420E0183C07F000020000
1640 DATA C993B5AD8BD105A005A0034002C003401CB821041FF828042804340C4E3283C1
1650 DATA 000000004002200419981248052OOA100830046013C8199820044002O0000000
1660 DATA FC7F73C80C6E72E4012E05070E30006A004A0E300507012E72E40C6E73C8FC7F
1670 DATA 11C823244A2A214410880C18132420C22122121209A208C41124024201800280
1680 DATA 2,4,15,7,4,2,5,12,1,40,8
1690 DATA Speedup  Wideshot  Bonuspts. Powergun  Forcefld. Extend
1700 DATA IHHHHHHLIHHHHHHHHHHLIHHHHHHHHHHHHHHHLBBMIHHHHLBBIHHHHHHHHHHHHCCHHCG
1710 DATA BBIHLILBBIHLTBIHHLBBIHHHHHHHLTMILBBPBBMTBIHLMBBBIHHHHHLTBTBMMMMMB
1720 DATA MMBNMNBNNBTNBMPILMBMBTIHHHLMBPBNBBPOOOOBBBPMBMBBTBIHLBBMBQNNMMMB
1730 DATA BMBNBNBMOBOBMBBBNBOBNBMBTBBMNBPNBBIHCCHLBBQMQHBBBPBTBNPQQBBBMMMB
1740 DATA MBMNMNPBIHHKBPNMMBJLBNBMBNPBBNBNBBPIHHLBBBBMBQMBOPQBBMNPBQBPMMMB
1750 DATA BMMNBNBMBMILBBBJLBNBPBMNPBMBNONNBVPBILPBBBQMQBBBHBBMNBBNPBBPMMMB
1760 DATA MMBNMOMPNBBBBMBMBMMPMMBMBPBNBJKNBBPBBBPBBBPMBMBMMBNBBOMBBBBBMMMB
1770 DATA BMMNNJKBMBNBMPOBMNBBJKOOMBMBJHHKOBPBBBPBBBJHHKOBNBQBJHKOQMNNMMMB
1780 DATA MMMOJHHHKOBOOJHKBBJHHHHHKBMJHHHHHKOOBBPBBJHCCHHKOOBJHHHHKOMMMMMB
1790 DATA JHHHHHHHHHHHHHHHHKJHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHKBPJHHCCCCHHHHHHHHHHHHHHCHCCF
1800 DATA IHHHHLIHCCCCHHHHHLNMBMBIHHLBIHCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCG
1810 DATA MIHHLBMIHCCHLBQQBMNMRMMBBTBBBBCBBTBTBBTTTBDCCGMMCPPPCBMMMBNBBWQB
1820 DATA MBILMPBMIHHLBMQQMROMBMNBPBRBQBDCFPPPPBBBNBMMBPMMCBQBCNBOBMMMBBPB
1830 DATA BMTNMNMBBILMMBQQBRILBOBMPNBRBQBMBMDCFBDCFMBRWBPPDWBBDRBJKBPBOWQB
1840 DATA MMNNMPMQMTNBMNQQMRTNMILBOBBMMBVMPPPPPNPPPMQNNBNBTBWBTPMMRBPBJKPB
1850 DATA MBNOMNNQBQPMBMQOBBMNBTMBILBRBBVMMNMBMBMBQMMQWBNBWBOPPBOBROBRBWQB
1860 DATA BMMJKBMBOMPMMBQJKBMNRPBNTBBRMQBMBMECGBECGBRBBPBMBQEBRBENNJKBBBPB
1870 DATA MMJHHKMMJKNBMBJHHKMNRPMPBBBOBBECGBBBPNBBNBMMJKMMWBCBNBCBNRBPBWQB
1880 DATA MJHCCHKJHHKMBJHCCHKNBBMBBJHHKBCBOOOOOBBOBOBJHHKMBBCPPBCBOOBPBBPB
1890 DATA JHCCCCHHHHHKJHCCCCHHHHKJHHHHHHCCCCCCCCCCCCCHHHHHCCCCCCCCCCCCCCCF
1900 DATA DCHHCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCFBFBFBECCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCG
1910 DATA MMPTTTTDCCGQPCBMBTBMBCBBTGBGNGRCBWBDCCCCCCCGBPPPPPBBWMQQRBBSBSWB
1920 DATA RNPBBWBTDCMQPCBMBBBMBCBBBNRFMFWBVWBMPPPDCCGBBOOOOOBVBMNSRBPPPBWB
1930 DATA QMPBMMWBTDMQPCBCCCCCBCBBPNBGNGRCBWMBOOBMNBBBBTTTTTWBNMBDMDBDBBWB
1940 DATA MNECFBNPWTMQPCBBBCTBBCBBMFRFMBBCPWMECCFMNBBBBOOOOOWBNMPPPPBSSBWB
1950 DATA MMPBDCGPWOMQPCOBBCBBBCBBMGBGQBRCPWMDCCGMNBBBBTTTTTWBNMPPPPSBBBWB
1960 DATA QNPBMMWBOEMQPCCCBCBCCCCBBFBBPFWCBWMBTTBMNEFBBOOOOOWBNMEBMBESESWB
1970 DATA RMPBBWNOECMQPQBQBCBBMBBBBGPBQGRBVWBMRRRECCCFBTTTTTBVBMNSRBPPPBWB
1980 DATA MNPOOOOECCFQPBRBRCBBMBBRBFBFPFBCBWBECCCCCCCCFPPPPPBBWMQQRBSBSBWB
1990 DATA ECCHHCCCCCCCCCCCCCCCCCCCGBGBGBDCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCF
2000 HI=100:HIN$="H.S":OPEN"2:RAIN.HI" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,HI;HIN$;:CLOSE
```



★最近ゲームばかりやっていたせいか，キーボード・カバーのカーソル・キーの所だけが妙に汚い。ゲームパッド買おうかなぁ。（広島県安芸郡・羽生賢太郎15歳）……【編：ゲームパッドのが断然プレイしやすいですし，この際思い切って買っても後悔しないと思いますよ。カバーの掃除も忘れずに。】

エントリーNo.⑤-12

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用

BEEPでメロディが鳴るぞ！

Beep Play Soft Ver5.00

（ビープ プレイ ソフト バージョン）

よっつい（14歳）

送るきっかけ

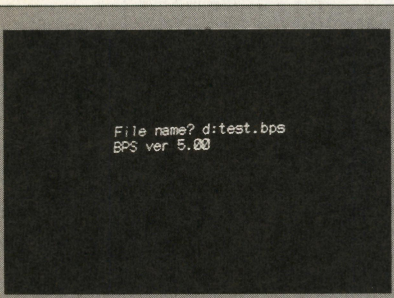
その昔，BPS4.20を作ったことがあったんですが，中２になってからは，めっきりＣ言語ばっかりやっていてBASICの存在を忘れていました。

ふとある日，ディスクの整頓をしていたら，この4.20を発見し，ちょっと送ってみようと思ったわけです。

もう4.20にもなれば機能も充実し，かなりいいものだったのですが，プログラムがめたぼろ長く，「これでは…」と思い，省略できるところは限りなく省略し（本当はこういうのはあまり好きではないのですが…だって本当は見やすいほうがいいでしょ）機能も削減して，１から作り直しました。そしたら１日で完成。それがこの5.00です。

BPSのできるきっかけ

もうきっかけといえば，懐かしいあの「ごうごう じゃんぷ」を目にしたときです（福田俊弥さん，とてもいいプログラムをありがとうございました）。このプログラムを目にして，BEEP音源の周波数が変えられることを知り，「この機能をプログラムにできないものか」と思い，



▲《写真１》MMLを記述したファイルを指定するとBEEPで演奏される

BPS1.0Aが完成しました。まだそれは数値入力で，しかもシャープやフラットができず，百の位の０～２が機能で，３～９が音階になっているもので，例えば908とプログラムしておくと（DATA文で表記するものでした）ドの８分音符というものでした。

その後，改良に改良を加え，4.20になったわけです。

使いかた

プログラムは，普通にそのまま入力してください。そしてそれをセーブした後，エディタなどで楽譜を入力し，「～.BPS」で保存してください。

楽譜の作り方は，基本的にはPLAY文と使い方は同じですが，機能はC～B, L, Q, O, T, R, ^だけです。

C～Bは音階で，Ｃから順にドレミとなっています。その後に‘+’か‘－’を付けることで，シャープやフラットが表現できます。その後にはのばす長さを指定してください。例えば「F+4」だと「ファのシャープの４分音符」になります。あたりまえですが‘+’も‘－’も付けなければそのままです。それと，音の長さは省略ができます。省略すると，Lで指定した長さだけのばすことができます。そして，最後に‘.’を付けることで，「符点」にすることができます。これは，一応プログラム上いくつでも付けることができます。例えば「C8.」は「ドの符点８分音符」で「C8^C16」と同じになります。

ＬはＣ～ＢやＲで，省略したときに，この長さだけのばします。例えば「L2」ならば，Ｃ～ＢやＲで省略したときに自動的に２分音符になります。最初は４になっています。

Ｑは１音の長さで，自分でやってみるとわかりますが，数が少ないとスタッカートぎみになります。最初は７です。

Ｏはオクターブで，例えば「O3」だとオクターブ３になります。最初は４です。それとオクターブは，‘>’と‘<’を使うことで相対的に変えることができます。‘>’は現在のオクターブより１オクターブ高くなり，‘<’は現在のオクターブより１オクターブ低くなります。

Ｔはテンポで，音楽の速さを指定します。例えば「T200」とすると，かなり速い曲になります。最初は100です。

Ｒは休符で，その後の長さだけ休みます。例えば「R2」だと「２分休符」になります。このあとの数字も省略することができ，その数はＬで指定します。それとこのＲも，‘.’をつけることで「符点」にすることができます。

^はタイ記号で，前の音階を修飾し，そのあとの数だけ音をのばします。これは必ず前に音階がなくてはいけません。例えば「D2^8」とすると，「レの２分音符＋８分音符」の長さになります。

楽譜を入力した後は，N88BASICでBPSを実行し，ファイル名を聞かれたら保存したファイル名を入力してください。

それと環境変数の「BEPMML」を参照し，ファイル名が代入されていれば自動的にそれを演奏し，演奏し終わった後，自動的にDOSに戻るようにしてあります。バッチファイルなんかを作って，作った曲をチェックするときや自動演奏したいときなどにはいいかもしれません。

僕は特にはこの機能を使ってはいないけど。

★ベーマガのプレゼントに当たらないのは，OFコーナーに載ってしまうからでしょうか？（埼玉県上尾市・今野直樹22歳）……【影：フッ，載ってしまったな。これでキミは…じゃなくて。誓って言うが，OF掲載とプレゼントの当選はまったく関係がない。編：本当ですよ。担当も違いますしね。】

注　意

プログラムを極端に短くするために楽譜のエラーチェックはしていません（これがプログラムサイズをくうんだ）。ですから，楽譜に入力ミスがあってもどうなるかはわかりません（別にBASICのエラーが起きるか変な音が起きるかだけだから問題はないけど）。エラーチェックは自分の好みで付けるといいでしょう。

それと，楽譜で数字を指定するもの(C～BとかRとか）は，数字は２桁までにしてください（実をいうと，C～Bに限っては２桁でもちょっと危険。理由は上のとおりチェックをしてないから。だからできれば２桁いくときは１桁までにして，そのあと’^’で補ってくれると安全です)。テンポは３桁までOKです。

改造のヒント

まずはやっぱりエラーチェックをつけることです。エラーチェックがないのはかなりやっかいです。

その次は繰り返し関係の命令をつけるといいでしょう。ヒントとしては繰り返しの命令がきたら，繰り返し終わりの命令がくるまでその間の楽譜をすべてバッファにため込んでおき（もちろん曲を流しながらため込む。流さないで一気に読み込むと時間の誤差が激しくなるから)，２度目はそのバッファから流すというのが効果的ではないかと思います（本当はＣ言語とかだったらこういう処理はかんたんなんだろうけど)。

もし，最後に音色まで作れるようになったら，あなたはもうかなりすごいプログラマーです（でもそこまでできる人はいないと思う。それにできても処理速度の問題が残ると思うし)。

宣　伝

これからBASICを学びたい，または学ぼうと思っている人は，ぜひ僕のホームページにアクセスしてみてください(http://www.hi-ho.ne.jp/yottui/)。一応目安として１週間に１回くらい更新していますので，ちょこちょこのぞいてみてください。わからないことがあったら僕の知っている限り教えます（でも僕もそんなに知っているほうではないけど)。

CHECKER FLAG

編：最近BEEPを利用した実用プログラムの投稿が多いですね。今回はMML を解析するという点がポイントでしょうか…。

Dr.D：DOSからの利用を考慮して，環境変数を取り込めるようになっているのもなかなか親切な機能じゃな。

編：ENVIRON$の利用ですね。他にもいろいろ使い方がありそうですね。

PC-9801シリーズ

『Beep Play Soft Ver5.00』のプログラム・リスト

```
1000 'save "bps",a 'Beep Play Soft ver 5.00  by yottui  98'02/08
1010 CLEAR:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,7:SCREEN 3,0,1,1:CLS 3
1020 SCREEN ,,0,1:CLS 3:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$
1030 W=W+1:WEND:W=W*60:FIL$=ENVIRON$("BEPMML"):IF FIL$<>"" THEN SYS=1:GOTO 1070
1040 '
1050 INPUT "File name";FIL$
1060 SYS=0
1070 IF FIL$="" THEN 1050
1080 IF RIGHT$(FIL$,1)="¥" OR RIGHT$(FIL$,1)="." THEN 1050
1090 IF LEN(FIL$)<=4 THEN D=INSTR(FIL$,"."):D2=INSTR(FIL$,"¥"):GOTO 1110
1100 D=INSTR(LEN(FIL$)-4,FIL$,"."):D2=INSTR(LEN(FIL$)-4,FIL$,"¥")
1110 IF D>0 AND D>D2 AND RIGHT$(FIL$,3)<>"bps" THEN 1050
1120 IF D=0 THEN FIL$=FIL$+".bps"
1130 T=100:Q=7:O=4:L=4:OPEN FIL$ FOR INPUT AS #1
1140 DATA 12,14,3,5,7,8,10
1150 FOR D=0 TO 6:READ K(D):NEXT D
1160 '
1170 PRINT "BPS ver 5.00"
1180 IF EOF(1)=0 THEN I1$=INPUT$(1,1) ELSE I1$=""
1190 IF EOF(1)=0 THEN I2$=INPUT$(1,1) ELSE I2$=""
1200 IF EOF(1)=0 THEN I3$=INPUT$(1,1) ELSE I3$=""
1210 IF EOF(1)=0 THEN I4$=INPUT$(1,1) ELSE I4$=""
1220 IF I1$="" THEN *END.
1230 IF INSTR("abcdefgABCDEFG><tqolTQOLrR.^",I1$)=0 THEN R=0:GOTO *R
1240 IF I1$="t" OR I1$="T" THEN T=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(T))-1:GOTO *R
1250 IF I1$="q" OR I1$="Q" THEN Q=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(Q))-1:GOTO *R
1260 IF I1$="o" OR I1$="O" THEN O=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(O))-1:GOTO *R
1270 IF I1$="l" OR I1$="L" THEN L=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(L))-1:GOTO *R
1280 IF I1$=">" THEN O=O+1:R=0:GOTO *R
1290 IF I1$="<" THEN O=O-1:R=0:GOTO *R
1300 IF I1$<>"r" AND I1$<>"R" THEN 1330
1310 BQ=Q:Q=8:I=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(I)):IF I=0 THEN I=L:R=0
1320 GOSUB *W:Q=BQ:GOTO *R
1330 IF ASC(I1$)>64 AND ASC(I1$)<72 THEN I1$=CHR$(ASC(I1$)+32)
1340 IF ASC(I1$)<97 OR ASC(I1$)>103 THEN 1420
1350 K=K(ASC(I1$)-97)
1360 IF I2$="+" THEN K=K+1:P=1 ELSE IF I2$="-" THEN K=K-1:P=1 ELSE P=0
1370 GOSUB *O:I=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(I))-1+P
1380 IF P=1 THEN I=VAL(I3$+I4$):R=LEN(STR$(I))-1+P
1390 IF I=0 THEN I=L:R=P
1400 BEEP 1:GOSUB *W:C=1
1410 GOSUB *C:IF A=1 THEN BQ=Q:Q=8-Q:GOSUB *W:Q=BQ:C=0:GOTO *R
1420 IF I1$<>"^" THEN 1450
1430 I=VAL(I2$+I3$+I4$):R=LEN(STR$(I))-1:GOSUB *W:C=1
1440 GOSUB *C:IF A=1 THEN BQ=Q:Q=8-Q:GOSUB *W:Q=BQ:C=0:GOTO *R
1450 IF I1$<>"." THEN 1480
1460 I=I*2:R=0:GOSUB *W:C=1
1470 GOSUB *C:IF A=1 THEN BQ=Q:Q=8-Q:GOSUB *W:Q=BQ:C=0:GOTO *R
1480 IF C=1 THEN BEEP 0:BQ=Q:Q=8-Q:GOSUB *W:Q=BQ:C=0:GOTO *R
1490 GOTO 1180
1500 GOTO *END.
1510 *W:FOR WA=0 TO W/T*((4/I)-(4/I)/8*(8-Q)):T$=TIME$:NEXT WA:RETURN
1520 *O:DO=(O-4)*12:SS=440*2^((K+DO)/12):N=FIX(1996.2/(SS/1000))
1530    OUT &H3FDB,N MOD 256:OUT &H3FDB,N¥256:RETURN
1540 *R:FOR D=0 TO R:I1$=I2$:I2$=I3$:I3$=I4$:I4$="":NEXT D
1550    ON R+1 GOTO 1210,1200,1190,1180:BEEP:PRINT "error":END
1560 *C
1570    IF I2$="^" OR I2$="." THEN A=1:RETURN
1580    IF INSTR("0123456789.",I2$)>0 AND(I3$="^" OR I3$=".")THEN A=1:RETURN
1590    IF INSTR("0123456789.",I3$)>0 AND(I4$="^" OR I4$=".")THEN A=1:RETURN
1600    IF INSTR("abcdefgABCDEFG",I2$)>0 AND(I3$="^" OR I3$=".")THEN A=1:RETURN
1610    IF INSTR("abcdefgABCDEFG",I3$)>0 AND(I4$="^" OR I4$=".")THEN A=1:RETURN
1620    A=0:RETURN
1630 *END.:IF SYS=1 THEN SYSTEM ELSE CONSOLE ,,1:CLS:END
```

★最近ネタがない，ついでに金もない。(千葉市・**佐藤雄一14歳**)……【**影**：金がないのはみんな一緒！さあ，あの夕日に向かって走ろう!! **編集長**：影クン，もうとっくに日暮れたよ。…，頼んでおいた原稿は終わったかね？**影**：…さあ，あの月に向かって…。**編集長**：終わってから帰るようにな。】

X68000（X-BASIC V1.0以降）用

のんびりふわふわ空中散歩

NEVER ENDING SEA（ネバー エンディング シー）

高橋　秀之（19歳）

内容

右から動いてくる雲の上をジャンプしながら進んでください。700点ごとに背景の色が，昼→夕方→夜→朝と変化します。

操作方法は，ジョイカードの十字ボタンの右左で，自機を動かします。

苦労した点

このゲームは，1990年８月号のPC-88VAの移植作品です。

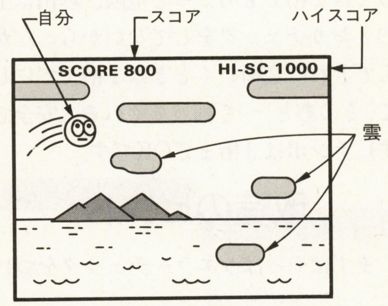
昔，一度X68000に移植したことがあったのですが，そのときは，まだ私に技術がなく，ズタボロの作品になってしまいました。

★参考にしたもの

・1990年8月号のPC-88VA用のNEVER ENDING SEA（電波新聞社）

《第1表》変数表

h1,h2,h3	……画面切り換え用
u	……u=70だったらグラフィックの色が変わる
p	……自機のジャンプ力
x,y	……自機の座標
s	……ジョイステック入力
sc	……スコア
hi	……ハイスコア
x1,x2,x3	……雲の座標
s1,s2,s3	……雲のスピード
tt	……スコア計算用
m＝256，n＝500，o＝210，l＝511	
cc	……グラフィックの色を変える
c1,c2,c3	……グラフィックの色
co	……文字の色を変える

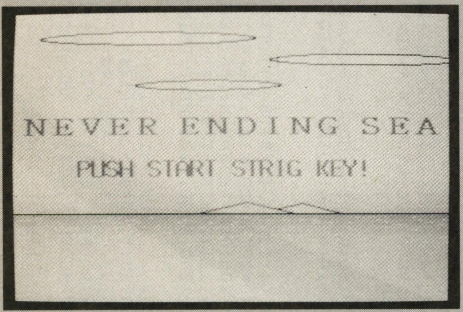


《第１図》画面構成

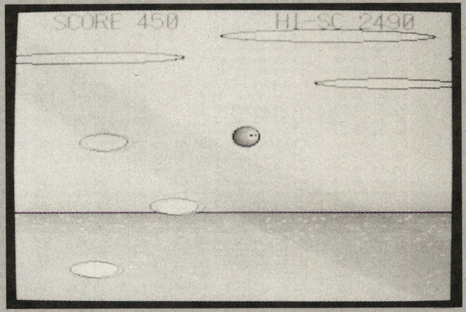
CHECKER FLAG

編：色がきれいですね。

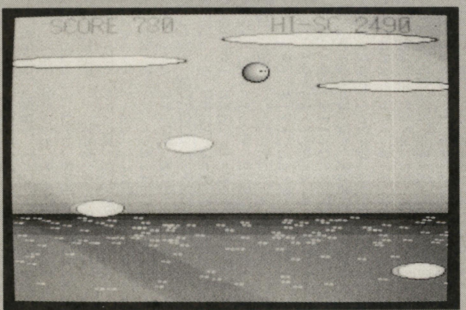
Dr.D：落ちると思ったときも意外と上がれるのぉ。後戻りしてみるとうまく進めることもあるぞ。



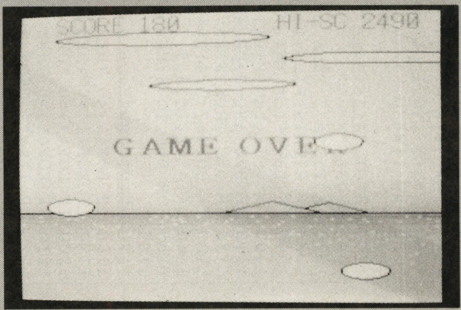
◀《写真1》パッドのボタンでゲーム・スタート



◀《写真2》雲でジャンプしてふわふわ飛んでいこう



《写真3》背景は昼→夕方→夜と変化するぞ



◀《写真4》海に落っこちるとゲーム・オーバー

★近くにベーマガを買いに行ったら売り切れだった。聞くと「2冊しか入荷しなかった」そのうちの1冊を買ったのがクラスメイトのYだったという皮肉もあった。（秋田県仙北郡・小松弘尚15歳）……【つぐ美：毎月その本屋さんに買いに行くと入荷を増やしてくれるよ。】

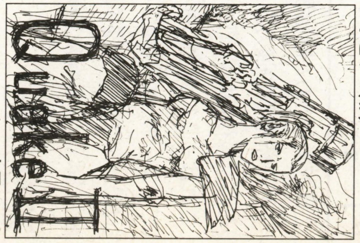
『NEVER ENDING SEA』のプログラム・リスト

```
10 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):int h1,h2,h3,u,p,x,y,s,d
20 int sc,hi,x1,x2,x3,s1,s2,s3,tt,m=256,n=500,o=210,cc,c1,c2,c3
30 str A$[255],B$[255],C$[255],D$[255],E$[255],F$[255],G$[255]
40 dim char sp1(256),sp2(256),sp3(256) :int l=511,co
50 dim str e(3)[256],f(3)[256],g(3)[256]
60 e(0)="00000777777000000007755432277000007654322111117000765432"
70 e(0)=e(0)+"21111117007654321118818707654322118888887765432211"
80 e(0)=e(0)+"87787877654322118778787765432221888888776554322218"
90 e(0)=e(0)+"81827766543322222223707655433322223700766554433334"
100 e(0)=e(0)+"470007665554445470000077665555770000000777777"
110 f(0)="0000000000777770000000777788880000077888888888800"
120 f(0)=f(0)+"077888888888888007888888888888888078888888888888"
130 f(0)=f(0)+"807888888888888880788888888888888880788888888888"
140 f(0)=f(0)+"888800788888888888888000778888888888880000007788"
150 f(0)=f(0)+"888888000000077778888000000000000777770000"
160 g(0)="777770000000000008888877770000000888888888770000088"
170 g(0)=g(0)+"888888888770008888888888888887008888888888888887"
180 g(0)=g(0)+"088888888888888870888888888888888708888888888888"
190 g(0)=g(0)+"870088888888888887008888888888877000888888888"
200 g(0)=g(0)+"77000008888877770000000777770000000000000000"
210 symbol(47,100,"HIDEYUKI TAKAHASHI PRESENT",1,1,0,15,0)
220 for i=0 to 250:sp1(i)=val(mid$(e(int(i/m)),i+1-int(i/m)*m,1)):next
230 for i=0 to 225:sp2(i)=val(mid$(f(int(i/m)),i+1-int(i/m)*m,1))
240 sp3(i)=val(mid$(g(int(i/m)),i+1-int(i/m)*m,1)):next:wipe()
250 sp_init():sp_disp(1):for i=2 to 4:sp_def(i,sp2,1):next
260 sp_def(1,sp1,1)      :for i=5 to 7:sp_def(i,sp3,1):next
270 sp_color(7,hsv(0,0,1),1):sp_color(8,hsv(10,0,31),1)
280 for i=1 to 6:sp_color(i,hsv(10,10,32-i*2),1):next
290 palet(1,1):vpage(0):gr():r():co=4
300 sc=0:cc=0:u=0:while 1:color[0,n+co*5000,n,n]
310 color co:locate 1,6:print"N E V E R  E N D I N G  S E A"
320 locate 5,8:print"PUSH START STRIG KEY!"
330 co=co+1:if co>6 then co=5
340 home(1,h1,0):h1=h1+3:if h1>511 then h1=0
350 home(2,h2,0):h2=h2+2:if h2>511 then h2=0
360 home(3,h3,0):h3=h3+1:if h3>511 then h3=0
370 if strig(1)=1 then cl():color[0,n,n,50]:ma()
380 endwhile
390 func cl():cls:color 3:apage(0):for i=0 to 129
400 box(3+i,15+i,252-i,241-i,1):next:if cc=0 then gr():apage(0)
410 for i=0 to 114:box(117-i,129-i,138+i,127+i,0):next:endfunc
420 /* ----- めぇいんて゛ぇーすっ ----------------------------------
430 func ma():x=55:y=100:x1=50:x2=180:x3=120:p=0:bg()
440 locate 3,1:print"SCORE"sc"          HI-SC"hi
450 while 1:sp_move(1,x,y,1):home(1,h1,0):h1=h1+3:if h1>1 then h1=0
460 home(2,h2,0):h2=h2+2:if h2>1 then h2=0
470 home(3,h3,0):h3=h3+1:if h3>1 then h3=0
480 sp_move(2,x1,110,2):sp_move(5,x1+14,110,5):sp_move(3,x2,160,3)
490 sp_move(6,x2+14,160,6):sp_move(4,x3,o,4):sp_move(7,x3+14,o,7)
500 x1=x1-(s1+2):if x1<0 then x1=255:s1=rand() mod 3
510 x2=x2-(s2+2):if x2<0 then x2=255:s2=rand() mod 3
520 x3=x3-(s3+2):if x3<0 then x3=255:s3=rand() mod 3
530 if x<x1+22 and x>x1-12 and y<125 and y>90  then p=-17
540 if x<x2+22 and x>x2-12 and y<175 and y>140 then p=-17
550 if x<x3+22 and x>x3-12 and y<225 and y>190 then p=-17
560 if y>255 then m_stop():m_play(5,6):ga()
570 s=stick(1):x=x+4*((s=4 and x>10)-(s=6 and x<229))
580 tt=tt+1:if tt=3 then tt=0:t()
590 p=p+1:y=y+p¥3:endwhile:endfunc
600 func t():sc=sc+10:if sc>hi or sc=hi then hi=sc
610 locate 8,1:print sc:locate 24,1:print hi
620 u=u+1:if u=70 then u=0:cc=cc+1:gr()
630 endfunc
640 /* ----- く゛らひぃぃっくっ ------------------------------------
650 func gr():if cc=10 then c1=50047:c2=65022:c3=65509
660 if cc=0 then c1=50047:c2=65022:c3=65509
670 if cc=1 then c1=9200 :c2=10045:c3=65509
680 if cc=2 then c1=415  :c2=615  :c3=5055
690 if cc=3 then c1=570  :c2=50020:c3=65509:cc=-1
700 for i=1 to 5:palet(1+i,c1-i*5):next:for i=0 to 6
710 palet(8+i,c2-i*5):next:palet(14,c3):palet(15,65531):apage(0)
720 endfunc
730 func r():for i=0 to 15:box(2-i,14-i,253+i,242+i,1):next:apage(2)
740 for i=0 to 4:fill(0,172+i*i,1,255,6-i):next:line(0,171,1,171,1)
750 line(0,171,1,171,1)
760 line(100,171,128,162,1):line(128,162,156,171,1)
770 line(147,167,160,163,1):line(160,163,183,171,1)
780 paint(110,170,14):paint(155,170,14):apage(3):for i=0 to 5
790 fill(0,80,511,170-i*i,13-i):next:paint(255,1,8):for i=0 to 1
800 circle(75+i*250,35,62,1,1,360,22):paint(75+i*250,35,15)
810 circle(200+i*250,52,55,1,1,360,23):paint(200+i*250,52,15)
820 circle(110+i*250,72,42,1,1,360,25):paint(110+i*250,72,15):next
830 apage(1):for i=0 to 50
840 a=rand() mod 1:b=rand() mod 40:line(a,198+b,a+1,198+b,15):next
850 for i=0 to 200:a=rand() mod 511:b=rand() mod 24
860 line(a,173+b,a+1,173+b,15):next:vpage(15):endfunc
870 /* ----- G A M E  O V E R ------------------------------------
880 func ga():co=4:for i=0 to 17:color co:color[0,n+co*5000,n,n]
890 locate 7,7:print"G A M E  O V E R"
900 for j=0 to 350:next:co=co+1:if co>6 then co=5
910 next:sp_off():cc=0:cls:cl():goto 300:endfunc
920 func bg():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
930 D$="e2.f+4.edcd2.e4.dc>b<c2>b4a4.b<ce"  :E$="l2g.f+.d.g+.e.f+."
940 F$="c2cd2dg2gg+2g+a2af+2f+":A$="¦:250q8@35v14o4l8ef+gef+gef+ge"
950 A$=A$+"f+gb2.a2d4b2.b4a+4b4<d2c>b<c2>d4a2.a4g+4a4<c2>bab2d4  "
960 A$=A$+""+D$+"d2.r>gab<cd"+D$+"f+2e4d2>a4:¦" :B$="¦:250q7@35v15"
970 B$=B$+"o3l2g.g.f+.a.l8gb<dgd>bg+b<dg+d>ba<cea<ceaec>aec>f+<cd "
980 B$=B$+"f+dc>a<cdf+dc>gb<dgd>bb<fgbgf"+E$+"d.f."+E$+"ag4f+d4>:¦"
990 C$="¦:250q8@35v15o3l4c2cc+2c+f+2f+a2ag2gg+2g+a2aa2ad2df+2f+g2g"
1000 C$=C$+"b2b"+F$+"g2gg2g"+F$+"d2df+2f+:¦":G$="r1l¦:250q8@35v12o4"
1010 G$=G$+"l8ef+gef+gef+gef+gb2.a2d4b2.b4a+4b4<d2c>b<c2>d4a2.a4g+4"
1020 G$=G$+"a4<c2>bab2d4"+D$+"d2.r>gab<cd"+D$+"f+2e4d2>a4:¦"
1030 m_trk(1,A$):m_trk(2,B$):m_trk(3,C$):m_trk(4,G$)
1040 m_trk(5,"o3q5@65v15l8q2cq8cc8c8q2cq8cc8c8")
1050 m_trk(6,"o4q5@65v12l8q2cq8cc8c8q2cq8cc8c8")
1060 m_tempo(180):m_play(1,2,3,4):endfunc
```

評…おめでとう！やったね☆(つぐ美)

by 極悪魔人だみどひくん

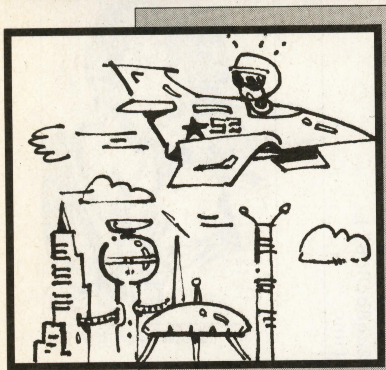
評…うーん。男の世界だ…あれ？違う…(影)



by 中原シロウ

★“影さんの脳みそクラッシュ計画”始動!!(北海道苫小牧市・THE☆ダイズ19歳)……【編：始動っていうか，もう途中ですよね，なんか。つぐ美：…もしかして私のせい，だったりする…？影：なにを言う。私はいたって正常だぞ。ほ～ら仕事もこのとおり終わってる。編：か・影さんじゃない!?】

PC−E500シリーズ用



迫り来る敵から城を守れ！

BATTLE MOSS（バトルモス）

高根　博（18歳）

内　容

ここは近未来のある原始教団国の首都。

レーザー砲搭載の強力な小型飛空艇団に襲われ，最後の城の前まで追い込まれた。これはまさに背水の陣の戦いを強いられている一戦士の物語である。

彼は最後のボックス型戦闘機に乗り込み，最強といわれる６飛空艇を迎え撃つ。

遊びかた

ステージ１からステージ６まであります。

右下から銃撃しながら進んでくるのが，敵の小型飛空艇です。敵のレーザー砲は撃つごとに威力を増し，障害を突き抜けることもある強力な武器です。

あなたはノーマルの落下式爆弾しか搭載していませんが，発射を重ねるごとに強力になっていきます。しかし，レーザー砲に当たると破壊されます。そして左端の城の前で上下に動きながら，最後の６機を順番に倒していきます。

自機がレーザーでやられるか，敵が左端の城までくると，ゲーム・オーバーです。

操作方法

8と2で上下，スペース・キーでミサイル発射です。

スペース・キーは軽く，１秒くらい押し続けてください。

画面上にあるPWRは，ミサイルの初速度で100が最高値，０が最低です。

敵の距離にあわせて使ってください。

ステージが進むにつれて，敵の移動スピードとレーザースピードが増していきます。

すべてのミサイルで破壊可能なので，うまく利用して攻略してください。

プログラムのしくみ

単純なBASICです。

プログラム・モードでそのまま入力し，打ち終わったらRUNしてください。

改造のアドバイス

それぞれのステージの障害を工夫してください。

80行から130行まで，１行ずつで１ステージです。

また，砲撃の爆発の大きさを変えてもいいと思えます。(TT，GG)

CHECKER FLAG

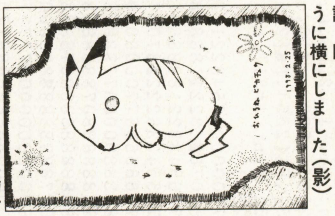
編：弾が放物線を描いて飛んでいくのがポイントですね。

Dr.D：まだまだシェイプアップできるのぉ。同じ計算をするところは，もっとスピード・アップできるはずじゃ。

影：弾を発射すると自機が動かせないよ〜

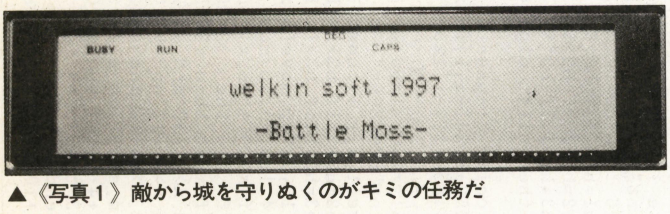
《第１表》変数表

X,Y	自キャラの座標
LT,LY,YT,VO	自キャラのミサイル関係
VO(ゼロ)	自キャラミサイルの初速度
TT,GG	自・敵キャラの砲撃の爆発の大きさ
SC,SSC	スコア
AX	敵キャラの座標
WE,WS, X1,X2, QQ,WW, WO,D, I,C1,C2, ED,FF,RY	敵キャラレーザー砲関係
LT$,O$,WE$	雑用

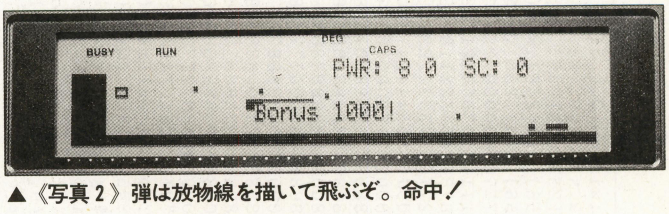


by 諏佐陽子

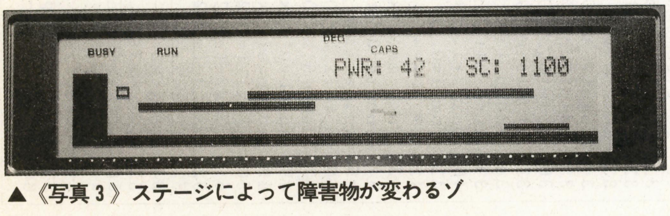
評…眠りをさまさないように横にしました（影）



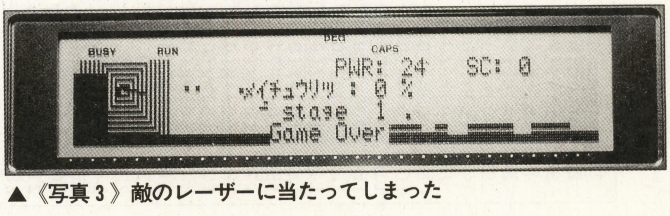
▲《写真１》敵から城を守りぬくのがキミの任務だ



▲《写真２》弾は放物線を描いて飛ぶぞ。命中！



▲《写真３》ステージによって障害物が変わるゾ



▲《写真３》敵のレーザーに当たってしまった

★まだまだハガキが余ってるのだ。(鹿児島県薩摩郡・そらも？歳)……【つぐ美：えーと，どういうことか解説すると。このOFはめちゃくちゃ古い愛読者カードで送られてきたんだよ。編：古いカードでもOFでは採用しちゃうという太っ腹(？)つぐ美：たくさんのお手紙待ってま〜す！よろしくね。】

《第2表》プログラムの流れ

10～ 50	初期設定
60～140	ステージ設定
150～340	キー操作
350～420	ミサイル爆発・当たり判定
430～470	敵機移動
480～580	レーザー爆発・当たり判定
590～630	ゲーム集計画面

『BATTLE MOSS』のプログラム・リスト

```
10:'Battle Moss / Hiroshi TAKANE 1997
20:CLEAR :CLS :RANDOMIZE :LOCATE 12,1:PRINT "welkin soft 1997":LOCATE 14,3:PRINT "-Battle Moss-":FOR I=0 TO 800:NEXT I
30:X=20:Y=10:LT=X+6:V0=100:TT=5:GG=5:AX=220:LINE (0,5)-(15,27),BF
40:ED=1+(SC/100):LINE (16,0)-(240,27),R,BF:IF ED=7 THEN 600
50:LINE (X,Y)-(X+5,Y+3),B:LINE (0,28)-(240,31),BF
60:LOCATE 16,2:PRINT "stage ";1+(SC/100):FOR I=0 TO 500:NEXT I:LOCATE 16,2:PRINT "        " '------------ 8SPACE
70:ON ED GOTO 80,90,100,110,120,130
80:LINE (80,15)-(110,18),BF:GOTO 140
90:LINE (80,12)-(210,14),BF:LINE (30,16)-(110,18),BF:GOTO 140
100:FOR I=40 TO 200 STEP 20:LINE (I,14)-(I+10,20),BF:NEXT I:GOTO 140
110:FOR I=0 TO 9:C1=INT (RND +140):C2=INT (RND +10):LINE (30+C1,C2)-(30+C1+10,C2+10),BF:NEXT I:GOTO 140
120:FOR I=1 TO 22 STEP 5:LINE (70,I)-(230,I+3),BF:NEXT I:GOTO 140
130:FOR I=50 TO 200 STEP 50:LINE (I,0)-(I+20,24),S,BF:NEXT I:GOTO 140
140:LOCATE 30,0:PRINT "SC:";SC+SSC:FF=1
150:Q$=INKEY$ :LOCATE 20,0:PRINT "PWR:";V0:V0=V0+2:IF V0>100 THEN V0=100
160:IF Q$="8" AND Y>0 THEN 190
170:IF Q$="2" AND Y+5<26 THEN 190
180:IF Q$=" " AND LT$="" THEN LT$=" ":YT=Y:T=0:VO=V0:V0=0:FF=FF+1
190:IF LT$=" " THEN 210
200:IF Q$="2" OR Q$="8" THEN 290 ELSE 450
210:IF Q$="2" OR Q$="8" THEN Q$=" "
220:LT=INT (VO*Y):LY=INT (4.9*T*T)
230:LINE (LT+X+6,YT+LY)-(LT+X+7,YT+LY+1),R,B
240:IF POINT (LT+X+8,YT+LY+1)=1 THEN LT$="":TT=TT+1:GOTO 350
250:T=T+0.3:LT=INT (VO*T):LY=INT (4.9*T*T)
260:IF YT+LY+1>25 THEN LT$="":TT=TT+1:GOTO 350
270:LINE (X+6+LT,YT+LY)-(X+7+LT,YT+LY+1),S,B:BEEP 1,50+YT+LY,YT+LY
280:IF Q$=" " THEN Q$="":GOTO 290 ELSE 340
290:LINE (X,Y)-(X+5,Y+3),R,B
300:IF Q$="8" THEN Y=Y-2
310:IF Q$="2" THEN Y=Y+2
320:IF Y<=0 THEN Y=0
330:IF Y>23 THEN Y=23
340:LINE (X,Y)-(X+5,Y+3),B:GOTO 440
350:BEEP 1,110,20
360:LINE (X+4+LT-(TT/2),YT+LY-(TT/2))-(X+5+LT+(TT/2),YT+LY+(TT/2)),X,BF
370:IF POINT (X+5,Y+3)=0 OR POINT (X,Y)=0 OR POINT (X,Y+3)=0 OR POINT (X+5,Y)=0 THEN 590 ELSE BEEP 1,110,20
380:LINE (X+4+LT-(TT/2),YT+LY-(TT/2))-(X+5+LT+(TT/2),YT+LY+(TT/2)),R,BF
390:IF POINT (AX,26)=0 OR POINT (AX+6,26)=0 THEN WE$="":SC=SC+100:AX=220 ELSE 430
400:FOR I=0 TO 20 STEP 2:BEEP 1,100-I,50:LINE (X+5+LT-I,27-I)-(X+5+LT+I,27+I),X,B:NEXT I
410:FOR I=0 TO 20 STEP 2:LINE (X+5+LT-I,27-I)-(X+5+LT+I,27+I),X,B:NEXT I
420:IF FF=2 THEN LOCATE 14,2:PRINT "Bonus 1000!":SSC=SSC+1000:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 40 ELSE 40
430:LT=X+6
440:LINE (AX,25)-(AX+7,26),R,B
450:AX=INT (AX-(RND +(1+SC/100))):LINE (AX,25)-(AX+7,26),B
460:IF AX<X-3 THEN 600
470:IF WE$=" " THEN 510
480:IF INT (RND +4)=2 AND WE$="" THEN 490 ELSE 150
490:WE$=" ":WE=AX-2:WS=24:BEEP 1,10,200
500:GG=GG+0.3:QQ=WE-(X+2):WW=25-(Y+2):WO=10+(SC/100):D=SQR ((QQ*QQ)+(WW*WW)):X1=QQ*WO/D:Y1=WW*WO/D:GOTO 520
510:LINE (WE,WS)-(WE+X1,WS+Y1),R
520:WE=WE-X1:WS=WS-Y1:LINE (WE,WS)-(WE+X1,WS+Y1),S
530:IF WE<X+6 AND WE+X1>X AND WS<Y+4 AND WS+Y1>Y THEN 590
540:IF POINT (WE-1,WS)=1 OR WE<1 OR WS<1 THEN BEEP 1,110,20:WE$="" ELSE 150
550:LINE (WE-(GG/2),WS-(GG/2))-(WE+(GG/2),WS+(GG/2)),X,BF
560:IF POINT (X+5,Y+3)=0 OR POINT (X,Y)=0 OR POINT (X,Y+3)=0 OR POINT (X+5,Y)=0 THEN 590
570:BEEP 1,110,20:LINE (WE,WS)-(WE+X1,WS+Y1),R
580:LINE (WE-(GG/2),WS-(GG/2))-(WE+(GG/2),WS+(GG/2)),R,BF:GOTO 150
590:FOR I=0 TO 20 STEP 2:BEEP 1,I,50:LINE (X+3-I,Y+1-I)-(X+3+I,Y+1+I),B:NEXT I
600:TT=TT-5:LOCATE 16,2:PRINT "stage ";1+(SC/100):IF SC=0 THEN RY=0 ELSE RY=INT ((SC/100)/TT*100)
610:LOCATE 13,1:PRINT "ﾒｲﾁｭｳﾘﾂ :";RY;"%":LOCATE 15,3:PRINT "Game Over"
620:IF ED=7 THEN LOCATE 12,0:PRINT "Congratulations!!":LOCATE 14,3:PRINT "Score :";SC+SSC:FOR I=222 TO 22 STEP -4:BEEP 1,I,50:NEXT I:GOTO 20
630:FOR I=0 TO 140:BEEP 1,INT (RND +100),INT (RND +50):NEXT I:GOTO 20
```


★OFとは「オレンジファン」の略で，載った人にはオレンジをプレゼントするコーナーのことですよね？（埼玉県浦和市・鉄人坂井20歳）……【影：ただし，オレンジは現地直送ではなく現地直買なので，交通費は掲載者負担で現地まで直接受け取りに行ってくれ。健闘を祈る！編：…冗談ですよ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

ドラゴンクエストII

〜街の賑わい〜

●粟田英樹

©エニックス

この道わが旅

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第14弾は，エニックスの「ドラゴンクエストII」から街のテーマをお届けします。当時元祖ファミコン版ドラゴンクエストIIが発売された折りは，前作をはるかにしのぐ壮大なストーリーと広大なフィールド，パーティー制による集団戦闘，豊富なBGM，などなど，驚きの連続でした。今となっては懐かしい復活の呪文がとても長くなったのも驚きでした。今回は4年前にスーパーファミコン版として登場したバージョンからの選曲です。

リストについて

今回は旋律のフレージングに気を使いました。リストが長くなり過ぎない程度にゲートタイムやベロシティを細かく指定しています。リスト作製時間のほとんどはこの作業に費やされました。アコースティックな楽器（俗にいう生楽器）を想定した旋律はリアルタイム入力でもしない限り，いきなりMMLを書くにしても，一度譜面を起こすにしても，最初に打ち込んだデータはとてもシンプルで平坦な感じがする場合が多いと思います。特に，譜面には演奏上最低限の情報しか記されていないので，細かなフレーズのとり方などは基本的に演奏者に任されるのです。譜面からデータを作製する場合も，演奏する場合と全く同じです。ですから，さまざまな楽器に関する基本的な知識（音域や演奏方法など）はおさえておくにこしたことはありません。いわゆる「打ち込みらしさ」を少なくするためのテクニックは専門誌や専門書などで多く語られています。これらはすべて突き詰めれば「その譜面を実際に演奏したらどうなるか」ということに通じるわけです。

もっとも，あまり「形にとらわれる」とか「型にはまる」のも行き過ぎるのはどうかと思います。要は本末転倒にならないことです。

最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

by 夏夕樹

評：はがきサイズ，厚みのあるもので（編）

『ドラゴンクエストII』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== dq2s015.smc ====

;-----------------------------------------------------------------------
;       「ドラゴンクエスト II」より「街の賑わい」
;       作曲              すぎやまこういち
;       データ入力        粟田英樹
;       コンパイル確認    SMC V1.11A
;-----------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------------
#music-name     "街の賑わい from DRAGON QUEST II (エニックス) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1994 エニックス"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          121
#beat           4/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------------
@s      001,0,          72,72,72,       120,1,72,       0,0,0,  @e
@s      002,0,          72,72,72,        24,1,72,       0,0,0,  @e
@s      003,-32,        144,144,0,      @e
;-----------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
                @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
                @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
                @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
                @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"Flute"}                         @z2     $W
7       ${Name:"Trumpet"}                       @z3     $W
8       ${Name:"Horn"}                          @z4     $W
9       ${Name:"Strings 1"}                     @z5     $W
10      ${Name:"Strings 2"}                     @z6     $W
11      ${Name:"Strings 3"}                     @z7     $W
```


★鬼は外っ！腹話術っ！（神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆25歳）……【**編**：なんか，時期はずれなネタですが。**影**：今年の節分はなぁ。…編君，ここぞとばかりに思いっきり豆投げつけただろ。**編**：はい?そうでしたっけ?2か月も前のこと覚えてませんよ。やだなぁ。**影**：来年は編君，鬼！】

```
: 12      ${Name:"E.Piano"}                          @z8     $W
: 13      ${Name:"Synth."}                           @z9     $W
: ;---------------------------------------------------------------
: 2       @{REM:"GS reset"}          ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
: 2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
: 2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
: 2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
: 2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
: 2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
: 2        ${cho-str:$7F} r2
: 2       @{REM:"Voice Reserve"}
: 2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
: ;---------------------------------------------------------------
: ;                     Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
: 2                     ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
: 3,4                   ${init-Nop:}
: 5                     ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
: 6                     ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
: 7                     ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
: 8                     ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
: 9                     ${init: 2, 0, 40, 12,   0}
: 10                    ${init: 2, 0, 40, 12,   0}
: 11                    ${init: 2, 0, 40, 12,   0}
: 12                    ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
: 13                    ${init: 2, 4, 40,  0,   0}
: ;---------------------------------------------------------------
: 2             @000 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
: 3,4                r1      r1      r1      r1             $X
: 5             @033 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
: 6             @073 r1 v064 r1 w127 r1 p044 r1 M0          $X
: 7             @056 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
: 8             @060 r1 v100 r1 w127 r1 p084 r1 M0          $X
: 9             @048 r1 v100 r1 w127 r1 p034 r1 M0          $X
: 10            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
: 11            @048 r1 v100 r1 w127 r1 p094 r1 M0          $X
: 12   @@008,0  @004 r1 v100 r1 w127 r1 p104 r1 M0          $X
: 13            @088 r1 v072 r1 w127 r1 p024 r1 M0          $X
: ;---------------------------------------------------------------
: 2       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
: 3       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
: 4       i 0 o2 @%1 L16 u060 @q0 q%2  @[+20 @]-20
: 5       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 6       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+15 @]-15
: 7       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+15 @]-15
: 8       i 0 o2 @%1 L16 u076 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 9       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 10      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 11      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 12      i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: 13      i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
: ;---------------------------------------------------------------
: ;       Sequence
: ;---------------------------------------------------------------
: #define bass01:g4r.<d16,0>ggr<d>
: #define bass02:a4r.<e16,0>aar<e>
: #define phrase01:d,0>]b[<cd&d,0>]b[<cd& d,0>]b[<dg&gf+4e& ¥
:                  e,0]c[de&e,0]c[de&
: #define phrase02:c,0>]a[b<c&c,0>]a[b<c& c,0>]a[<cf+&f+d4c ¥
:                  >b,0]g[ab&b,0]g[ab&
: #define hat01:  rrf+]f+[ rrf+r f+]f+[rr r4
: #define hat02:  rrf+]f+[ rrf+r f+]f+[rr rrg+r
: ;---------------------------------------------------------------
:          Intro.
: ;---------------------------------------------------------------
: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     |:0 @{REM:"Loop Start"}
: ;---------------------------------------------------------------
:         A part
: ;---------------------------------------------------------------
:
: ;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
: 2       ${voice-reserve:04,02,00,00,00,00,00,00,02,02,00,00,00,00,00,00}
: ;                     Dr Bs Fl Tp Hr St St St EP Be
:
: *       Drum
: 2       o2 L 8 |:2 c4..]c16[ccrc :| c4..]c16[ccr.]c16[ c4..]c16[c2
: 2              |:4 c4..]c16[ : ccrc :| crrc
: 2              |:4 c4r4ccr4 :| |:4 c4r4 : ccrc :| crrc
: 3       o2 L 4 |:2 |:7 rdrd :| rdr8b8d16d16r8 :|
: 4       o2 L 8 |:3 rf+rf+r2 :| rf+rf+rg+rg+ g+f+rf+r2 |:11 rf+rf+r2 :|
:
: *       Bass
: 5       o2 L 8 q%4
: 5       |:2 |:2 ${bass01:} :| |:3 ${bass02:} :|
: 5       a4r.a16,0<dd>rd ${bass01:} : g4r.<d16,0>ddra :|
: 5       g4r.<d16,0>ggr<d> q%0
:
: *       Flute
: 6       o5 L 8 q%12
: 6       ${phrase01:} e1 ${phrase02:} b2r2 |:8 r1 :| q%0
:
: *       Trumpet
: 7       o4 L 8 q%14
: 7       |:7 r1 :| r2ra,0]b[<c
: 7       ${phrase01:} ${S:m,1} e1 ${phrase02:} ${S:m,2} b2 <f,0]d>bg[
: 7       q%0
:
: *       E.Piano
: 12      o3 L 8 q%15
: 12      |:2 b,0<dg>b b,0<df+>b b,0<de>b b,0<df+>b
: 12      < c,0eec c,0ef+c c,0egc c,0ef+c
: 12      e,0cec e,0cf+e e,0cgc a,0cf+c
: 12      d,0>b<gd d,0>b<f+d : d,0>b<ed cf+,0ga :|
: 12      d,0>b,0<f,0d,0 <d>bgd q%0
:
: *       Synth.
: 13      o5 L 4
: 13      |:2 rgrf+ rerf+ rerf+ rgrf+
: 13      rerf+ rgrf+ rgrf+ : redr :| rfrg
:
: *       etc.
: 8       |:16 r1 :|
: 9       |:16 r1 :|
: 10      |:16 r1 :|
: 11      |:16 r1 :|
:
: ;---------------------------------------------------------------
:         B part
: ;---------------------------------------------------------------
:
: ;                     10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
: 2       ${voice-reserve:04,02,00,00,00,00,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00}
: ;                     Dr Bs Fl Tp Hr St St St EP Be
:
: *       Drum
: 2       o2 L 4 |:3 cccc :| r1 r1 r1 |:2 crrr rcrr :|
: 3       o2 L16 |:6 r1 :| |:2 r4]b4a4[r4 : d8r4d8r4d]a[rr :|
: 3              d8r4]b8bbrra4[
: 4       o2 L 8 |:12 g+f+ :| r1 r1 r1 r1 r2f+16f+16r4. r1 r1
:
: *       Bass
: 5       o3 L 4 q%8
: 5       cccc cccc >ggff e,0rrr
: 5       r1 r2.a,0 L 8 |:2 d,0r<d4&d,0rd4 d,0r>d<d4d>ad :| q%0
:
: *       Trumpet
: 7       o5 L 4 q%8
: 7       |:6 r1 :| [ |:2 rgf+2 : e.f+8&f+2 :| e.f+8&f+r ] q%0
:
: *       Horn
: 8       o3 L 0
: 8       |:3 r1 :| r8e&g+8f+&a8g+&b8 a&<c8>b&<d8c&e8d&f+8,%3
: 8       q%12 e&g2e-&g2 d&g2d-&g2 q%8
: 8       |:2 r4e&<c4>d&a2 : c&g4.d&a8+2 :| c&g4.d&a8+4r4 q%0
:
: *       Strings 1
: 9       o5 L 8 q%10 ]
: 9       r4e,0d+ef+ga& a,0g,%4rf,%4re-,%4rd& d,0>b<cd&d,%4>b<cd& d1
: 9       > b,0gab&b,%4gab& b,%4gab&b,0<e,0r>b,0 <d,%4r[g4f+2 e4.f+&f+2
: 9       r4g4f+2 e4.f+&f+4 ] d4,0 [ q%0
:
: *       Strings 2 & 3
: 10      o5 L 4 q%10
: 11      o4 L 4 q%10
: 10      |:6 r1 :| |:2 rc>a2 : g.a8&a2 :| g.a8&a4r4 q%0
```

★最近影さんが?代目に変わったというウワサが…。（秋田市・梁田洋志19歳）……【**Dr.D**：おっ鋭いというか…。**編**：そうですねぇ。**影**：なんだよ。その視線は！私は昔っから私だぞっ，1代も2代もないんだからな。**編**：ま，いまはそういうことにしておきましょうか。**影**：いまもなにも…！】

```
11      |:6 r1 :| |:2 re d2 : c.d8&d2 :| c.d8&d4r4 q%0

*       E.Piano
12      o4 L 8 q%0 ]
12      |:4 c0&e>g< :| |:4 c0&e->g< :| d>b<d>b<d>a<d>a<
12      |:7 r1 :| [

*       Synth.
13      o4 L 8 ]
13      |:4 ge :| |:4 ge- :| L 4 bbaa
13      |:3 r1 :| [
13      < |:2 rgf+2 : e.f+8&f+2 :| e.f+8&f+r

*       etc.
6       |:10 r1 :|

;------------------------------------------------------------------
        C part
;------------------------------------------------------------------

;                        10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,02,00,00,00,02,02,02,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                        Dr Bs Fl Tp Hr St St St EP Be

*       Drum
2       o2 L 4 |:2 crc8]c8[r8c8 |:2 crc8]c8[r :| : crc8]c8[r :| crcr
2              c1 c1 c1 c2c2 c1 c1 c1 r1 L 8 crrcr2
3       o2 L 4 |:7 rdrd :| rdr8]b8a[ r1 r1 r1 L 8 r]ba[drrd]d[
3              r1 r1 r1 rrr]]]d[d[d[dd r]b[dr r]b24b24b24a4[
4       o2 L16 |:4 ${hat01:} : ${hat02:} :| ${hat01:}
4              |:2 |:3 rr]f+f+[ f+r]f+f+[ f+r]f+f+[ f+]f+f+f+[ :| :
4              r4f+8f+8f+2 :| <]a1[ a4a2.>

*       Bass
5       o2 L 4 q%2
5       a<ce>a <dc>a<d> a<gc>a <dc>ad gb<d>g <cgec> f+a<ce> b<f+d>b
5       ]] |:2 L 2 e<e> a<d> g<c> : L 8 f+a<cf+> b<d+f+b> :|
5       L 8 raaa[aa[aa d<d>rd&d4<d4

*       Strings 1
9       o6 L 8 q%0 ]
9       d1& decd>b<c>ab e2&e,%8f+ga b<c>a2,%8d4
9       b1& b<c>abgaf+g c2&c,%8cde f+ad2,%8<d4
9       ]] |:2 dfed>bg+ab< cedc>bf+ga b<dc>baef+g : a2b2 :| [[
9       ${S:w,3} c1,%8
9       L 8 [ q%8 bbra&a2 q%0

*       Strings 2 & 3
10      o5 L 8 ]] q%0
11      o5 L 8 ]] q%0

10      re d+ e>b <c>g+a <d 2c2 rc>b <c>d+4 e4 f+2g4a 4
11      rc>b <c>g+ a d+e  f+1   ra g+ a>b 4<c4 d 2e4f+4

10      r<d c+d ,%6>a+bf+ g  e2b2 ra g+a e4 c4 d2   f+4a 4
11      r f+e+f+,%6 f+gd >b <c2e2 rf+e+f+c4>a4 b4a4<d 4f+4

10      L 2 ]] |:2 b <d  ec  d >b : <ce-> :| [[[ ${S:w,3} g1,%8
11      L 2 ]] |:2 g+ g+ gf+ f+ e :  ef+  :| [[[ ${S:w,3} e1,%8

10      L 8 [ q%8 <e-e-rc &c 2 q%0
11      L 8 [ q%8  f+f+rf+&f+2 q%0

*       E.Piano
12      o5 L 0 q%8
12      |:16 r1 :|
12      ]]]] e-&f+&b8 e-&f+&b8 r8 c&f+&a8+2 [[[[ q%0

*       etc.
6       |:17 r1 :|
7       |:17 r1 :|
8       |:17 r1 :|
13      |:17 r1 :|

;------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;------------------------------------------------------------------
```

```
;       end of file.
;------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;            Trk:    Total: LP Start:   LP End:  LP Total
;              1:      0mc
;              2:  17186mc     192mc    8448mc    8256mc
;              3:  17232mc     192mc    8448mc    8256mc
;              4:  17280mc     192mc    8448mc    8256mc
;              5:  17204mc     192mc    8448mc    8256mc
;              6:  17208mc     192mc    8448mc    8256mc
;          7～11:  17280mc     192mc    8448mc    8256mc
;             12:  17208mc     192mc    8448mc    8256mc
;             13:  17232mc     192mc    8448mc    8256mc
;・チェックサム
;         1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;    0 ..... .PU7C .C2U7 .HSU. URB.6 KWZM1 ....7 T.100 N95TM JJWY.  F28F
;   50 TC29H 6G8A. .JRSD JKTG3 L4.1Y WU2KU TYX7. R06P9 0JXGS 2T...  DDB6
;  100 XH.7. 78A.8 .7.K. ..9.. TA5R6 9.9R1 C0.DE P.8AJ ST.RX W7R11  05F6
;  150 .31P8 .Y120 3..1. ..Z.. T8WXX .96GG .81L. ENLNS .137X T.KHK  67B1
;  200 GY.R6 GC.31 BEA.Y K..G. ..U.. TLB2X Z62.9 C8AW. 10J2S KL.KR  B7E3
;  250 X.4C. 5B.CJ .68.R F71.Y 74GM. .8... ..... ..... ..... .....  D56D
;------------------------------------------------------------------
;Total X7H25 0DJG4 WWWKS 9313M PLXSY K81C8 CA70P 0TTLE 516EL 783D3  1661
;------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はVI.10Dです。

共通MIDI－MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★僕は今年の秋に第2種情報処理試験を受けるのだ。応援してねー。（三重県度会郡・**大西　有16歳**）……【**つぐ美**：ベーマガ読者には試験受ける人けっこう大勢いるよね。**編**：今から秋の試験のことを視野に入れているあなたなら大丈夫でしょうきっと。**つぐ美**：がんばってね♥報告待ってるよ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

STREET FIGHTER ZERO
～NASH Stage～

●メモル（21歳）　©CAPCOM

この曲は

ストZEROより，NASH Stageです。XG音源用に作りましたが，GM等でもそれなりに聴けるようになっています。SB互換のFM音源でもそこそこいけます（笑）。でもやはりXG音源で聴いてもらいたいところですね。

リストが長くて申し訳ありません。これでも結構短くする努力はしているんですが……。

今月のバリエーション

バックのギターにバリエーションエフェクトの「OVERDRIVE」を掛けています。MU10（というかXG標準規格）では歪み系エフェクトは1系統しか使えないため，リードとバッキングのどちらに掛けようか迷ったのですが，結局こうなりました。

選曲はマイナーに

今回は比較的有名な，誰もが作りそうな曲をやりましたが，やはり私の得意技（笑）は誰もやらなそうな曲を打ち込むことです。（同じ土俵で勝負しようとしないずるい奴）

というわけで，次回はまたマイナー路線で行く予定です。

E-mail：memoru@tokyobbs.or.jp

★参考にした資料

・CD“ストリートファイターZERO／アーケードゲームトラック”(SRCL 3297)
・「歌楽」付属のMIDIデータ（ヤマハ）

by 椎本YOD

評：トーン少しかけちゃったね（つぐ美）

GORRY先生より一言

一度ボツになりかけたものの，Ver.upしての再投稿でよみがえりました。不屈の努力に拍手！

こちらではSC-88Proで試聴しましたが，とくに違和感なく聴けました。

SPICEも地道なVer.upを続け，現在はVI.12Aです。2年目に入りましたが，今後もぜひよろしく。

『STREET FIGHTER ZERO』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== z_nashxg.smc ====
;----------------------------------------------------------------------
;STREET FIGHTER ZERO
;      -- NASH Stage --   (Ver.2)              Programmed by メモル
;(C)CAPCOM 1995                                (memoru@tokyobbs.or.jp)
;----------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <yam_xg.smi>
;--------
#music-name     "STREET FIGHTER ZERO -- NASH Stage"
#copyright      "(C)CAPCOM 1995"
#programmer     "MEMORU"
#instrument     "YAMAHA XG (MU10)"
;--------
#division       48
#tempo          145
#beat           4/4,48,8
#fadeout-loop-count     2
;--------
#define k:o2i-1u104     ; Bass drum
#define s:o2i2u113      ; Snare drum
#define l:o2i6u84       ; Hihat close
#define o:o2i10u83      ; Hihat open
#define H:o3i2u100      ; High Tom
#define M:o3i0u102      ; Mid Tom
#define L:o3i-1u104     ; Low Tom
#define r:o3i3u111      ; Ride Cymbal
#define x:o3i7u110      ; Splash Cymbal
#define y:o3i9u110      ; Crash Cymbal L
#define z:o3i1u110      ; Crash Cymbal R
;--------
#define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
#define progxg:@@0,?2 @?1 -1
#define fram:c($$-20)%4c?1-%4
#define pow:@?Z,??i ?1 %1&i?Z+7 ?1 %1&i?Z >?1 ?2-%2 <
;----------------------------------------------------------------------
2       @{TRACK-NAME:"Bass"}
3       @{TRACK-NAME:"Drums(BD,SD&TOM)"}
4       @{TRACK-NAME:"Drums(Cym&HH)"}
5       @{TRACK-NAME:"Lead Guitar 1"}
6       @{TRACK-NAME:"Lead Guitar 2"}
7       @{TRACK-NAME:"Bkg. Guitar"}
8       @{TRACK-NAME:"Sax"}
9       @{TRACK-NAME:"Strings"}
10      @{TRACK-NAME:"Orch. Hit"}
11      @{TRACK-NAME:"Pad"}
```

★ここでパソコン初心者の方々に，ちょっぴり得する情報を！…ノートパソコンはテキスト類とまとめて本棚に片付けられますよ！…ニヤリ☆（東京都練馬区・天地無用Me-Ya23歳）……【影：ノートは壊しがいがないからあまり好きじゃない。編：…これだから。ふぅ。影：編君，視線が冷たいぞ！】

```
 :
 : 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   ${smcinit:}
 : ;--------
 : 2       @z1
 : 3       @z10 r4
 : 5       @z2  r4r8
 : 6       @z3  r4r8r8
 : 7       @z4  r4r8r8r8
 : 8       @z5  r4r8r8r8r8
 : 9       @z6  r4r8r8r8r8r8
 : 10      @z7  r4r8r8r8r8r8r8
 : 11      @z8  r4r8r8r8r8r8r8r8
 : 4       @z10 r4r8r8r8r8r8r8r8r4
 :
 : 2       @{REM:"GM system on"}   ${GM-SYSTEM-ON:} r%22
 : 2       @{REM:"XG system on"}   ${XG-RESET:} r%6
 :
 : 2       @{REM:"Variation setting(OVERDRIVE)"}
 : 2       ${X-VARIATION-TYPE:$4a,$00} r%1
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-1:$00,$1c} r%1 ;Drive
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-2:$00,$26} r%1 ;EQ Low Frequency
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-4:$00,$38} r%1 ;LPF Cutoff
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-5:$00,$4e} r%1 ;Output Level
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-10:$00,$75} r%1;Dry/Wet
 : 2       ${X-VARIATION-PARAMETER-11:$64} r%1    ;Edge(Clip Curve)
 : 2       ${X-VARIATION-CONNECTION:0} r%1        ;(Insertion)
 : 2       ${X-VARIATION-PART:3} r%1              ;(Part#4)
 :
 : 2,3,5,6,7,8,9,10,11     ${BENDER-RANGE:2} r%1 @B0 r%1
 :
 : 2       ${REVERB-DEPTH:26} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 0} r%1
 : 3       ${REVERB-DEPTH:55} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 0} r%1
 : 5,6     ${REVERB-DEPTH:43} r%1 ${CHORUS-DEPTH:10} r%1
 : 7       ${REVERB-DEPTH:50} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 5} r%1
 : 8       ${REVERB-DEPTH:54} r%1 ${CHORUS-DEPTH:15} r%1
 : 9       ${REVERB-DEPTH:60} r%1 ${CHORUS-DEPTH: 5} r%1
 : 10      ${REVERB-DEPTH:68} r%1 ${CHORUS-DEPTH:25} r%1
 : 11      ${REVERB-DEPTH:36} r%1 ${CHORUS-DEPTH:35} r%1
 : 2,3,5,6,7,8,9,10,11    ${VARIATION-DEPTH:0} r%1
 : 2,3,5,6,7,8,9,10,11    w127 r%1 p64 r%1 M0 r%1
 :
 : 2       ${progxg:35,0} r%1 u92 v122 r%1 o1 l8 q%1 p70
 : 3       @@127,0 @1 r%1 u112 v109 r%1 o2 l8 q%0
 : 4       u108 l16 q%0 @[-8 @]+8
 : 5       ${progxg:30,0} r%1 u122 v90 r%1 o3 l8 q%1 p75 r%1
 : 5       ${HARMONIC-CONTENT:40}
 : 6       ${progxg:30,0} r%1 u119 v87 r%1 o3 l8 q%1 p55 r%1
 : 6       ${HARMONIC-CONTENT:38}
 : 7       ${progxg:30,0} r%1 u121 v69 r%1 o2 l8 q%1 p58
 : 8       ${progxg:68,0} r%1 u121 v90 r%1 o3 l8 q%1 p59
 : 9       ${progxg:49,0} r%1 u110 v77 r%1 o3 l8 q%2
 : 10      ${progxg:56,0} r%1 u111 v91 r%1 o4 l8 q%0 z+7,+12
 : 11      ${progxg:52,0} r%1 u101 v86 r%1 o4 l8 q%0 ${RELEASE-TIME:58}
 :
 : 2       r8r8r8r8r8r8r8r4+4-%47
 : 3       r8r8r8r8r8r8r8r4-%10
 : 5       r8r8r8r8r8r8r4-%11    r%1
 : 6       r8r8r8r8r8r4-%11      r%1
 : 7       r8r8r8r8r4-%10
 : 8       r8r8r8r4-%10
 : 9       r8r8r4-%10
 : 10      r8r4-%10
 : 11      r4-32-%10
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :
 : #define seq1:   ab>cd4c<ba4egf+&f+2 ab>cd4c<ba4>egf+&f+2<
 :
 : 2       ${seq1:}
 : 2       |:0
 : 2       ab>cd4c<ba4egf+&f+2 ab>cd4c<ba4>egd&d2
 : 2       d16d.dd16d16r16d16c16<b16>c16<b16a16g16
 :
 : #define Dr1:$kc.c16$sc$kc.c16c$sc4
 :
 : 3       ${Dr1:} $kc.c16$sc$kcc16c.$sc$kc
 : 3       ${Dr1:} $kc4$s${fram:8}$kcr16$sc16ccc16c16
 : 3       |:0
 : 3       ${Dr1:} $kc.c16$sc$kcc16c.$sc$kc
 : 3       ${Dr1:} $s${fram:8}r16$kc16$s${fram:8}$kcr2
 : 3       l16 $kc0&$Hcccc$kc0&$Mcccc$kc0&$Lcccc$kc0$scccc
 :
 : 4       r4$yc4r4$zc4 r4$yc4r8$zc4. r4$yc4r4$zc4 r4.$yc8r2
 : 4       |:0
 : 4       r4$yc4r4$zc4 r4$yc4r8$zc4. r4$yc4r4$zc4 r4.$yc8r2
 : 4       r1
 :
 : @s1, 0, 288,20,-40, @e
 :
 : 5       ${seq1:}
 : 5       |:0
 : 5       ab>cd4c<ba4egf+&f+2 ab>cd4c<ba4>ega&sw1,256,-1m42a2&m60a1m0 sw0
 :
 : 6       r1 r1 r1 r1
 : 6       |:0
 : 6       ef+ga4gf+e4<b>cd&d2 ef+ga4gf+e4b>dd&sw1,256,-1m45d2&m63d1m0 sw0
 :
 : 7       r1 r1 r1 r1
 : 7       |:0
 : 7       |:3 r4${pow:a,4} :| r${pow:a,8}r4
 : 7       |:2 r4${pow:a,4} :| ${pow:a,8}
 : 7       q%4 [[|:2 ${pow:a,32}r16. :|]] q%1 ${pow:d,8+2+1}
 :
 : 8       r1 r1 r1 r1
 : 8       |:0 r1 r1 r1 r1 r1
 :
 : 9       ${seq1:}
 : 9       |:0 >ab>cd4c<ba4egf+&f+2 ab>cd4c<ba4>egf+0&a&a2&a1
 :
 : 10      r1 r2r8a4. r1 r2r16f+16f+f+f+16f+16
 : 10      |:0 r1 r2r8a4. r1 r1 r1
 :
 : #define H1:a0&>d0&f+?1<
 :
 : 11      r1 r2r8${H1:8}r4 r1 r2r16${H1:16}${H1:8}${H1:16}${H1:16}
 : 11      |:0 r1 r2r8${H1:8}r4 r1 r1 r1
 :
 : ;--------
 :
 : #define Bs2:    |:2 a8a8r8aaree8geg : g+ :| a¥
 :                 |:2 g8g8r8ggrbbr>d<bge :|¥
 :                 |:2 f8f8r8ffraar>c<afa i2 :| i0 a8a8r8aaraar
 :
 : 2       l16 ${Bs2:} ab>cc+ d8d8r8ddrddrdc<bg
 :
 : #define Dr2:    |:4 $kc4$sc$kcr16c16c : $sc4 :| $scc16c16¥
 :                 |:3 $kc4$sc$kcr16c16c   $sc4 :|
 :
 : 3       l8 ${Dr2:}
 : 3       $kc0&$sc4$kc0&$sc4$kc16$Hc16c16c16$Lc16c16$kc
 :
 : #define hh8:    c[[c]cc]c[[[c]cc]
 : #define Dr3:    |:2¥
 :                 $yc4$l ]c[[cc]c |:2 ${hh8:} :|c[c]ccc[c]$oc8¥
 :                 $l|:2 ${hh8:} :|¥
 :                 : ${hh8:} c[c]ccc[c]$oc8 :|
 :
 : 4       ${Dr3:} $yc4$zc4r4.$xc8
 :
 : 5       o4 b4.>c4.m20d4& d4m0[@N-2d%5&@N0d4-%5c4]<b4
 : 5       ]a.[b.[m20g4&m56g4.&g1m0] rfga>c.<]b.[a rgab>]d.[c.<[b]
 : 5       b.>c.<m20a4&m62a4.&m68a1m0
 :
 : 6       o4 r1 r1 r1 r1
 : 6       rccfa.g.f rddgb.a.g g.a.m20e4&m62e4.&e1m0
 :
 : #define cut:    ${pow:?1,8}[${pow:?1,16.}r32¥
 :                 r8${pow:?1,32}r32[${pow:?1,32}r32]¥
 :                 r16[${pow:?1,32}r32]${pow:?1,32}r32r16¥
 :                 ${pow:?1,32}r32[${pow:?1,32}r32r16${pow:?1,32}r32]]
 :
 : 7       |:2 ${cut:a} :| |:2 ${cut:g} :|
 : 7       ${cut:f}${cut:g}${cut:a}
```

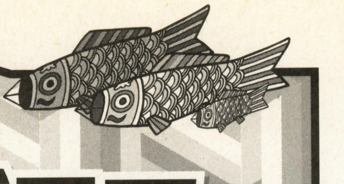

★つぐ美さんがいつも20歳なのは，没年20歳だからですか?(だから，電波新聞社でいつも天に昇れずにいるのだろうか?)(群馬県伊勢崎市・三井雄貴13歳)……【影：季節はずれの怪談だな。でも，ありうる。つぐ美：な・に・がよ！ちゃんと足あるんだから。ほら。影：そうでした！太いのが！】

```
7        >${pow:d,8}r8${pow:d,4.}<q%3[[|:2 ${pow:a,32}r32 :|]]q%1
7        >d8.<r16

8        |:8 r1 :|

9        v??v-10 o4 |:2 c0&e1 :||:2 <b0&>d1 :|
9        <a0&>c1 <b0&>d1 c0&e1 <a0&>f+8r8<a0&>f+2.

10       |:7 r1 :| ara2.

11       v??v+12 r1 r1 r1
11       g0&b0&>d8.<d0&g0&b8.<b0&>d0&g8 >d0&g0&b8.<b0&>d0&g8.<g0&b0&>d8<
11       r1 r1 r1
11       |:2 f+0&a0&>d4< :|
11       r16f+0&>d16<e0&>c16<d0&b16 e0&>c16<d0&b16c0&a16<b0&>g16

;--------

2        l16 ${Bs2:} >c<a>cd e8e8r8eereeredc<b

3        l8 ${Dr2:} $sc$kc$sc$kcc16$Hc16c16c16$Lc16cc16

4        ${Dr3:} $l ${hh8:} r4.$yc8

5,6,10   |:8 r1 :|

7        |:2 ${cut:a} :| |:2 ${cut:g} :|
7        ${cut:f}${cut:g}${cut:a}${cut:e}

8        m15 o3 b4.>c4.d4& d4d4e4f4g.d.<bb2&sw1,256,-1 b1 sw0
8        r>fedc.<b.a @N-2b%6&@N0b.-%6g.e4>d4c+16c16 <b1&sw1,256,-1 m50b1
8        m0 sw0

9        o4 |:2 c0&e1 :||:2 <b0&>d1 :|
9        <a0&>c1 <b0&>d1 c0&e1 <b0&>d4.<b0&>e8&e2

11       r1 r1 r1 b0&>d0&g.<g0&b0&>d16<r >d0&g0&b4<b0&>d0&g4<g0&b0&>d<
11       r1 r1 r1 r1

;--------

#define Bs3:    g8.gr8ggrgg8b-8g8

2        l16
2        |:2 b-8.b-r8b-b-rb-b-8>d8<b-8
2            a 8.a r8a a ra a 8>c8<a 8 :|
2        i0 ${Bs3:}
2        i2 ${Bs3:}
2        i4 ${Bs3:} i0
2        >e8r8e2edc<b

3        l8
3        |:2 $kc.c16$sc$kcrc$sc4
3            $kc.c16$sc$kcrc : $scc16c16 :|
3        $sc16$Hc16$Mc16$Lc16
3        |:3 $kc4$sc16$kccc16c$sc4 :|
3        $kc4c0&$sc.c16$kc16$Hc16c16c16$kc0&$Mc16c16$Lc16c16

4        l16 $xc0&$lc[c]$oc8
4        |:15 $lc[c]$oc8 :|
4        |:3 $yc4$rc4[c4]c4 :|
4        $yc4$zc4r2

5        l16 o4r4b->cde[f4&f16]]gab-[ a4&a16eae [q%0l24cec<a>c<ae4
5        defgfefgab-agab->cdc<b->cdefgb-]
5        q%1>c8.@N-1c%4&@N0c8.-%4[m64c4.]m0l16]ec<ae[
5        q%0<garb-r>c8]d8[dd8]c<b-8.[ ab-r>cr]d8[e8ee8]dc8.[<
5        b>crdrer]m55f&f4[m0rdefq%1e0&a8r8e0&g+2
5        r4

6        |:8 r1 :|

#define cut2:   ${pow:?1,2}r16[[${pow:?1,32}r32]${pow:?1,32}r32r16¥
                ${pow:?1,32}r32[${pow:?1,32}r32]r16${pow:?1,32}r32]
#define PicScrt:        @q0 u95 l%2,%6 o5 ba+a[g+gf+[f[e[d+d[c+c¥
                        q%9 <[b[a+[a[g+gf+fed+dc+c¥
                        q%14 <[[ba+[[ag+ q%20 [[g q%24 f+fe%10 @q1

7        |:2 ${cut2:b-} ${cut2:a} :|
7        ${cut2:g} ${cut2:a} ${cut2:b} ${pow:e,8}r8${pow:e,2}
7        v??v+12 ${PicScrt:}

8        l16 o4|:4 r1 :|
8        dfrgra8b-8b-b-8ag8. egrarb-8>c8cc8<ba8.
8        farb-r>crd&d4r<b>cdc8r8<b2r4

9        |:2 o4d0&f4.f0&b-4.d0&f4 c0&e4.e0&a4.c0&e4 :|
9        <b-0&>d1 c0&e1 d0&f1 <b0&>e4<b0&>e2r4

10       |:7 r1 :| e4e2r4

11       r1 r1 r1 r2r8a0&>c0&e8< a0&>c0&e16< a0&>c0&e8.<
11       r1 r1 r1 g+0&b0&>e8< r8 g+0&b0&>e2< r4

;--------

2        o1 l8 q%1 ${seq1:}

3        l8 ${Dr1:} $kc.c16$sc$kcc16c.$sc$kc
3        ${Dr1:} $kc4$s${fram:8}$kcr16$sc16ccc16c16

4        r4$yc4r4$zc4 r4$yc4r8$zc4. r4$yc4r4$zc4 r4.$yc8r2

5        u118 o3 l8 q%1 ${seq1:}

6        o3 ef+ga4gf+e4<b>cd&d2 ef+ga4gf+e4b>dd&d2

7        u121 v??v-12 o2 l8 q%1
7        r8${pow:a,4} |:2 r4${pow:a,4} :| r${pow:a,8} r4
7        |:3 r4${pow:a,4} :| r${pow:a,8} r4

8        r1 r1 r1 r1

9        v??v+10 o3 l8 q%0 ${seq1:}

10       o4 l8 q%0
10       r1 r2r8a4. r1 r2r16f+16f+f+f+16f+16

11       v??v-12 o4 l8 q%0
11       r1 r2r8${H1:8}r4 r1 r2r16${H1:16}${H1:8}${H1:8}${H1:16}${H1:16}

;--------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   :| @e
;------------------------------------------------------------------------

Trk:     Total: LP Start:   LP End:  LP Total
  1:       0mc
  2:   14207mc    1032mc    7368mc    6336mc
  3:   14196mc    1032mc    7368mc    6336mc
  4:   14232mc    1032mc    7368mc    6336mc
  5:   14208mc    1033mc    7369mc    6336mc
  6:   14208mc    1033mc    7369mc    6336mc
  7:   14232mc    1032mc    7368mc    6336mc
  8:   14664mc    1032mc    7368mc    6336mc
  9:   14206mc    1032mc    7368mc    6336mc
 10:   14664mc    1032mc    7368mc    6336mc
 11:   14658mc    1026mc    7362mc    6336mc
      1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
  0 ..... PUK.X U5M.H UUP.S 0BY1G PPHWY .WG5D .K32A 6DMTX F.T.A  66FE
 50 H571P 5CAR. MA.NU FUR6S ESJ.5 .C7JT REANL P.M7G A400Y CTFK.  FD27
100 MZTDT SCBM. .P.U5 U4.4. MPHMF X.KWK A.7.G 8Z.6L X.50. 1E.HN  7AC5
150 .0R.K R.3.R N.... .1.U. .2.93 .0... 7.S.T NL.ST ....4 .5ZER  1EC5
200 .2.YA .D.4E 1X8.. .P.U. G.P.5 B.2GG .D9.R K...W .WSNU XD7.F  C453
250 HCGWJ .N34H .D9LU 2Z.K. .8..R ..9G. 3RA.H J.B.5 P...9 .ZP.K  BF3D
300 .L.Y. 6B..H .S.2K .4R.. 9.... ..... ..... ..... ..... .....  4A7C
------------------------------------------------------------------------
Total D4PCC M9L41 XR3L7 HSCCD NXX8J F9M3P MYTX4 Z5A82 19W8J H83G3  7E01
```

★このBASICマガジンは，いつごろから発行されているのですか？(群馬県多野郡・渋澤隆行16歳)……【影：答えは表紙を見よ！…なんてね。編：正解は，ラ製の付録時代からなんですが。独立したのは1982年の7月です。来年の2月には，なんと創刊200号！…歴史を感じますね。影：わかった?】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー



おかげさまでベーマガは200号を迎えます

編：ベーマガは'99年2月号で創刊200号を迎えます。

Dr.D：これも読者のみなさんのおかげじゃな。

つぐ美：なんだか長いようであっという間だったわね。

影：てことはつぐ美ちゃんも……あいたたた！

つぐ美：あら，何かあったかしら？

編：……2人は放っておくとして，このたびベーマガでは，創刊200号記念としてプログラム・コンテストを開催します。右の募集要項をよく読んでどしどし応募してくださいね。

つぐ美：プログラム・コンテストは，大きく2種類にわかれるんですね。

ベーマガ200号記念 プログラム・コンテスト開催！

創刊200号記念としてプログラム・コンテストを開催します。下の募集要項をよく読んで，どしどし応募してくださいね！

① 掲載プログラム部門

ベーマガに掲載されたプログラムの中から，読者に投票してもらうもの。今月号から200号まで(予定)，ベーマガに掲載されたプログラムに，エントリー・ナンバーがつきます。アンケート・ハガキにあなたが「これはいい！」と思ったプログラムの番号を書いて送ってください。

② 特別プログラム部門

毎月の投稿とは別に，200号記念特別プログラムとして，今からじっくり制作してもらい，誌面では掲載できないような作品を募集するもの。BASIC以外にも，他の言語(C++Builderなど)やツールを使って作った作品でもOK！どしどし編集部まで応募してください。作品は，

1.ゲーム/実用プログラム

2.音楽（オリジナルもOK！）

3.グラフィック（オリジナル以外にも，ゲームの素材などもOK！）

の3部門で募集します。そして，協賛メーカー各社の方々に審査してもらおうというものです。締め切りは11月8日。

※個人で作ったもののほかにも，友達と共同で作ったものや学校単位での参加も大歓迎です。

①は通常の応募規定を守って応募してください。

②は使用したパソコン環境，言語やツール類と，応募部門，住所・氏名・年齢を記入した紙を同封し，実行型データを送付してください。

あて先：マイコンBASICマガジン編集部
「創刊200号記念プログラム・コンテスト」係

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「D-SHELL」／工藤賢志

(**Dr.D**：DOSのプログラムの実行を簡単に行なう実用プログラムなんじゃが，あらかじめエディタで登録プログラムを編集するなどといった作業が煩雑じゃのぉ。これだったら最初からDOSのFilerを使ったほうが便利なのでは？)

●PC-9801用「TOTAL NUMBERS」／若梅一也

(**編**：すべての数を足して3の倍数になったらOKというスロット・ゲームです。このままではさすがに単調すぎますね。ダブルアップなどといったプレイヤーを緊張させるようなシステムを加えてみるといいと思います。)

●PC-9801用「マウスカーソルメーカー」／匿名希望©TAKUCHAN SOFT

(**Dr.D**：マウス・カーソルを変える実用プログラムじゃな。DATA文を直接変えてカーソルを作るのは面倒ではないかのぉ？どうせならキャラクター・エディタのような感じにすれば使いやすくなると思うぞ。さらに自動的にプログラムを生成，セーブしてくれると便利じゃな。)

投稿ありがとう

伊東哉和／MPC／TAKUCHAN SOFT／今田旧八／森本隆俊／工藤賢志／道植洋介／石山明弘／妹山喜次郎／西川恭資／吉村健太／犬飼　学／峠　恒司／木野田和正／塩見泰生／岩崎泰隆／杉田義幸／伊藤慎一／高梁寛二／吉多幹靖／田中くん／四方田冶臣／三澤規世志／遠藤真人／C雄／奥本史久／AC-DC／I/O GAMER／光田幸喜／澄岡秀人／たかじん／WinWin　※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス
（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。
あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンライン・プログラム

NO HDD2
PC-E650

この1ライン・プログラムは，CHR$(?)で求められるキャラクターのコードを10進数と16進数で表すものです。
D:10進数　H:16進数で表され，上下キーで操作します。BASICに戻るには[BASIC]キーをおしてください。1ラインのわりには使いやすいと思います。

```
1:CLEAR:I=127:WHILE K<>8:PRINT CHR$I
;" D:";I;" H:&H";HEX$ I;CHR$ 13;:K=A
SC INKEY$ :I=I-(K=5)*(I>32)+(K=4)*(I
<255):WEND
```

スペースなどに注意して！！

▲A-WAT

今月のワンポイント・テクニック

ふたつの行をひとつにくっつける方法
対応機種：PC-9801シリーズ
対応言語：N88-日本語BASIC(86)

もち，手動でくっつけるワケではないっす。『ワザ』でくっるけるのだ！

手順1：くっつけるプログラム二つを入力。

```
10 CONSOLE 0,25:SCREEN 3
20 COLOR 7:CLS 3
```

手順2：上の行に「:」をつける。

```
10 CONSOLE 0,25:SCREEN 3:
20 COLOR 7:CLS 3
```

手順3：行番号20に上の文字が入るぶんだけ空白をあけます。

```
10 CONSOLE 0,25:SCREEN 3:
20                         COLOR 7:CLS 3
```

手順4：行番号10の上で「リターン・キー」を押します（カーソルが行番号20のところにいく）。

手順5：（カーソル・キーで）行番号10のところにカーソルを置いて「ヘルプキー」を押します。

```
10 CONSOLE 0,25:SCREEN 3:
10 CONSOLE 0,25:SCREEN 3: COLOR 7:CLS 3
```

手順6：下の行にカーソルがある状態で「リターン・キー」を押します（忘れずに！）。

手順7：あとは行番号20を消すだけで終了！

なれないうちは，セーブしてからTryしてみましょう！ちなみに1行を二つにわけるのは「INS」を押してから「CTRL」+「J」でカーソル以下の文字（カーソルと重なっている文字も含む）が下に行くので，行番号をつけて下の行で「リターン・キー」を押せばOk！知ってたとは思うケド…。

▲伊堂寺北斗

対応機種：Windows95
Explore From Hereをインストールしなくても無理矢理使えるようにするテクニック

1.適当なフォルダを開きます。
2.表示(V)をクリックして，その中にあるオプション(O)をクリックしてください。
3.ファイル・タイプのタブをクリックします。
4.登録されているファイル・タイプ(T)からフォルダを探し，ダブル・クリックします。
5.追加(N)をクリックしてください。
6.アクション(A)は，"Explore From Here"（変更可），アクションを実行するアプリケーション(L)は，"c:¥windows¥exploror.exe /e,/root,"
7.OKを押し，すべて閉じる。

この前，某雑誌を読んでいたら，"Explore From Here"の紹介写真がでていて，「これくらいならできるかも…」と思い，いろいろやってみた結果がこれです。

▲岩崎泰隆（15歳）

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。**
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金

特殊取扱

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

通信欄

フリガナ
送付先住所 □□□-□□
産業分類 所属又は職種
フリガナ
送付先御氏名
電話 TEL
年令 才
性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ）
※
（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−3445−8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−289−0121	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	099−226−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑤

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県				
電　話	－　－				
ご氏名（ふりがな）			年　齢		歳
			性　別		男・女
職業：		勤務先または学校名：			
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む		何人で読みますか　（　　）人			

お楽しみプレゼント⑤応募欄

＊238ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄

（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑤ 愛読者カード

●記事欄　　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　　2位：

3位：　　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●あなたはネットワーク・ゲームに興味がありますか？

プレイしている(ゲーム名：　　　)興味ある　なし

●別冊付録「DOS/V製作」に関してご意見・ご感想を記入してください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは、プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。
また、封筒にも機種名、タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASIC

応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年齢	歳
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
ＮＥＣ	表２～前付カラー3	1
エプソン販売	表4	2
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	別冊付録表2	3
TWO TOP	別冊付録表4	4
♣ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー6	5
光栄	中付カラー141～144	6
ＳＰＳ	中付カラー145	7
マスターピース	中付カラー146～147	8
日本ファルコム	表3	9
◆レコード関連		
マーベラス エンターテイメント	中付カラー140	10
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー199	11
♥学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー7	12
東京ゲームデザイナー学院	前付18	13
♠中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中250	14
♣DOS／V		
ロケットサポートセンター	別冊付録19	15
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録24	16
ユニテク電子	別冊付録表3	17

シミュレーション・ゲームの世界
光栄 三國志VI 徹底研究 その3 シナリオ別攻略
AND 『織田信長伝』序盤 攻防戦アドバイス …153

オンラインゲームってのはどう？ …161
★ライフストーム …162
★ドラゴンズドリーム for Windows95 …164
マクシスの“シムワールド構想”を体験しよう
Kazooの都市改造大作戦 …165

「産みの親」「育ての親」によるふたつの『大戦略』
大戦略マスターコンバット
アドバンスド大戦略98 …168
ついに姿を現した「究極の理想郷」
イース・エターナル …170

1985年・Part6『驚きの音が訪れた』
アーケード・ゲーム・グラフィティ …172
新システム＆キャラクター情報を紹介！
ストリートファイターEX2 …174
さまざまな隠し要素をまとめてお届け マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ …176
ファイナルステージ …214

『ウルティマオンライン』連載コーナー ブリタニアに死す …215
クリエイター養成短期集中連載『ツクール』免許皆伝！ …218
とことんぷよぷよSUN …219
1997ビデオゲームグランプリ結果発表!! …220
WILD CARDS EX『ステラアサルトSS』 …222
俺コレ The Duel …226
アタシを信じてコレ買って …228

●サイキックフォース命 EX …229
●ゲーム考現学 …230
●みらくる読者の闘技場 …232
●読者のページ～あくせすROOM …234
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …235
●おたのしみ読者プレゼント …238
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION …240
●CHALLENGE! HIGH SCORE! …241
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …248
●ソフトハウス9社のPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …251

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！ '98年4月発売の全316本を収録 SUPER SOFT Hot Information …179

今月のGM収録曲目リスト …203
今月の機種別売れ筋ソフト・ランキング …209
新作発売予定表Data Base …210

サクラ大戦2
Sakura Wars
〜君、死にたもうことなかれ〜
サクラ大戦2 主題歌 CDシングル 4/17発売!
横山 智佐、富沢 美智恵、高乃 麗ら帝国歌劇団による
新主題歌「檄!帝国華撃団(改)」を収録したCDシングル、ついに発売!!
4.17 [fri] CDシングル ON SALE
主題歌
檄!帝国華撃団(改)
作詞：広井 王子／作曲：田中 公平／編曲：根岸 貴幸
歌：横山 智佐、富沢 美智恵、高乃 麗(帝国歌劇団)
c/w 夢のつづき
作詞：広井 王子／作曲：田中 公平／編曲：根岸 貴幸
歌：横山 智佐 ほか(帝国歌劇団)
c/w 檄!帝国華撃団(改) オリジナル・カラオケ <合計3曲>
★初回特典：CDシングルサイズジャケットステッカー
定価：¥1,050(税込)／品番：MJDA-90002
4.29 [wed] CDアルバム ON SALE
サクラ大戦2 歌謡全集
「サクラ大戦 2」を彩るボーカル楽曲をすべて収録したスペシャルアルバム。
総勢12名の人気声優が参加。
各キャラクターの魅力的かつ個性溢れるソロ楽曲等、全14曲を収録。
初回特典：豪華ブックレットアルバム(デジパック仕様)
スーパーピクチャーディスク
定価：¥3,150(税込)／品番：MJCA-00021
速報! サクラ大戦2 ビデオ回顧録(仮) 発売!!
6月上巻、8月下巻 発売予定!!
さくらたち、登場キャラクターによるナレーションを中心に、
ビデオならではの動く映像とわかりやすい説明で、
「サクラ大戦 2」を体験しただれもが
思いをはせることのできる映像アルバム。
サクラ大戦
オフィシャルファンクラブ
太正浪漫倶楽部
会員大募集!
年会費は5,000円(税込)です!
詳しいお申し込み方法は
下記までお問い合わせください。
〒150-0011
東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
TEL.03-5467-3060
(月〜金 10:00〜18:00)
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996,1998
©RED 1996,1998
MMV 発売元：(株)マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/
イラスト／藤島康介
DRAGON FORCE II
前作から2年、レジェンドラ大陸に再び嵐が巻き起こる!
作曲 田中公平、歌 岩男潤子による主題歌を始め、
結城信輝のメインイラスト、さらにパワーアップした戦闘シーンなどなど、
前作を遥かに凌ぐ壮大なスケールでお送りするオリジナルサウンドトラックス!!
ブックレットには設定原画資料を満載。
ドラゴンフォースII
4/17 ON SALE
価格：¥2,310(税込)/品番：MJCA-00019
(実際の商品とは多少デザインが異なる場合がございます)

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています
使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

KOEI®
20th Anniversary
20周年記念作品
友情、葛藤、恋、そして青春。
あなたの手でつづられる、
ドラマチック幕末。
リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝
5/1発売予定
Windows®95版:9,800円
かつてない豊かさで広がる幕末世界。
日本各地の名所・関所を舞台に、坂本竜馬、土方歳三ら、
激動の時代を駆け抜けた志士たちを鮮やかに描ききったSLGが登場。
●プレイヤーだけの幕末史
オリジナルキャラ作成可能。海援隊や新撰組に入隊することも可能!
●SLG初の情報戦ゲーム
史実上、重要な武器の役割をはたした「情報」のもつ力を導入!
●カードバトルで熱い「説得」
カード運の要素が絡み、緊張感が高まる本格的な駆け引き!
●戦略性・戦術性ともに高い戦闘シーン
●キャラクターデザインは気鋭のイラストレイター小島文美氏
光栄
エクセレント・コレクション
武将達を操る醍醐味を追求した不朽の金字塔!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望®
戦国群雄伝
好評
発売中
●Windows®95版・7,800円
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合、(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594 (ゴーゴーサンゴクシ) (月~金10:00~12:00/13:00~17:00 祝・祭日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)
◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!
UC
JCB
VISA
MasterCard
BC BANK CARD

うつけで終わるか。
英傑伝シリーズ
織田信長伝
清洲 桶狭間 稲葉山城 六角攻め
金ヶ崎 姉川 三方ヶ原 長篠
百戦錬磨の武者たちが、乱世に繰り広げた戦闘の数々を、鮮やかに再現。
果たして本能寺の業火を逃れ、戦国の世に終止符を打てるか。
第六天魔王・信長の絢爛たる生涯を活写したシミュレーションロールプレイング！
日本を変えるか。
好評発売中
Windows®95版
9,800円
20th Anniversary
20周年記念作品
イベントの追加やエディタ搭載でゲームを100倍面白くするキット！
好評発売中
きみの手が刻む、新たなる乱世の息吹。
信長の野望 将星録
歴史シミュレーションゲーム
with
パワーアップキット
●Windows®95版・13,800円／パワーアップキット単体・5,800円
好評発売中
馬主の醍醐味、ここまで深くなる。
Winning Post 3
競馬シミュレーションゲーム
with
パワーアップキット
●Windows®95版・13,800円／パワーアップキット単体・5,800円
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®,Microsoft®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800yen〈税別〉
話題作
好評発売中!
1人暗黒のアジトへ
準備はいいか？
たった1人の戦闘・・・
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
連射！
連射！
タイプA
タイプB
タイプC
DonPachi
選べるタイプは3種類
価格 5,800yen〈税別〉
(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960-8151 福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

4月24日 OPEN!!
Windows95,
WindowsNT4.0
CD-ROM版
価格￥7,800 税別
経営シミュレーション
the family
ザ・ファミレス
restaurant
~あの街を独占せよ~
祝開店
祝開店
祝開店
祝開店
和・洋・中あります。
お好みの店舗で、お気に入りの料理人を育て、商売繁盛。
●地域特性のあるシナリオ性に富んだ５つのマップを収録。
●チェーン店と街が、お互いに作用しながらだんだん発展。
●専門店から総合店まで30種のタイプの店舗が自由自在。
●和洋中110、サブ14種類から選べる豊富なメニュー構成。
●調理人は経験でスキルアップしメニューもグレードアップ。
●店員も経験でもちろんスキルアップし能力・サービスが向上。
●年齢・性別・職業が違い、一人一人が嗜好と意志をもつお客。
●リアルなイベントが発生し、食い逃げなどは逮捕も可能。
※画面は開発中のものです。

MASTERPIECE

やりたい放題が美味しい、飲食店いよいよオープン。

あなたは飲食店のオーナーとして和・洋・中、ジャンルを問わずにお店を経営。
ガンガン稼ぎ、どんどんチェーン展開して、外食産業に覇を唱えるもよし。
行列のできるラーメン屋、ガンコな日本そば屋、おしゃれなレストランなど、
あなたのこだわりの店や料理の鉄人を育て上げるのも思いのままです。

動作環境

◆Windows95
CPU:486-100MHz以上のマシン(Pentium133MHz以上推奨)、
メモリ:16MB以上(32MB以上推奨)

◆WindowsNT-Workstation 4.0
CPU:Pentium 166MHz以上のマシン メモリ:64MB以上

●必要HD空き容量:50MB以上
●ビデオ(解像度・色数):800×600以上 256色以上
●サウンドボード:上記OSに対応する全て
●要CD-ROMドライブ●MIDI対応

株式会社マスターピース
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F
TEL.0422-21-4925 http://www.masterpiece.co.jp
NEW ホームページリニューアルしました! NEW

※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。 ©1998 Masterpiece Co.,LTD.

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

（仕様については、予告なしに変更する事があります。）

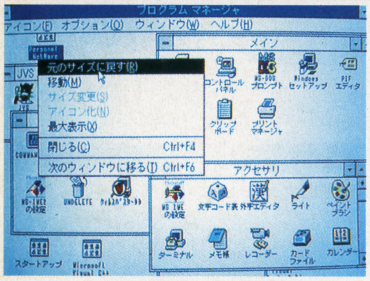
ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円（税別）

（意匠登録済 第979619号）

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-9801/PC-9821 ■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 0992-26-3630

マイコンソフト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995

パソコン用ディスプレイでビデオやゲーム機の映像を見よう

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■XRGB-1セット内容 XRGB-1本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用），IBM PC用RGB変換ケーブル（出力用），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル，S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子，Sビデオ端子，21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また，パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので，パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

（上記3入力端子のうち，２つ以上の入力がある場合，21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。）

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または，水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz（640×480ドット）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ（CZ-600D など）は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。

NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON　CR-4500,4700,7600,7700
SONY製　Power WIDE（KV-32PW1,KV-28W1）で使用されたいお客様は，ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-289-0121　京都支局 075-221-8021　鹿児島支局 099-226-3630

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと，こんなにきれい

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21 ピン RGB 映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正 21 ピン RGB ケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

マイコンソフト

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え!

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1, 2を選択できます。

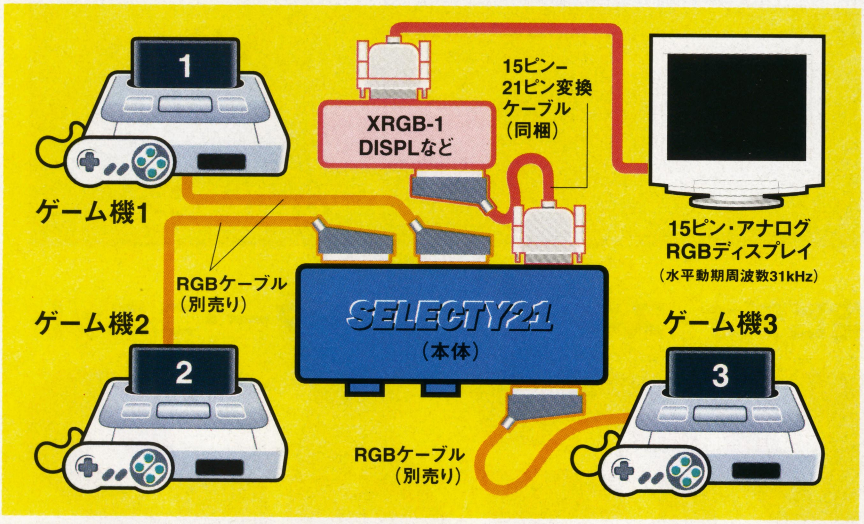
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円(税別)

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種
【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど(接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です)
【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター(X68000用、FM TOWNS用モニターなど)

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択
3個の入力端子(前面1、後面2)の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力
RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能
21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)
企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

マイコンソフト

●最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
●プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
●アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！

（1024×768ドット）　（800×600ドット）

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 **248,000**円（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧…　●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

連載　シミュレーション・ゲームの世界

三國志Ⅵ 徹底研究 その3

光栄
- ●Windows95/WindowsNT4.0
- ●13,800円
- ●発売中
- ●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

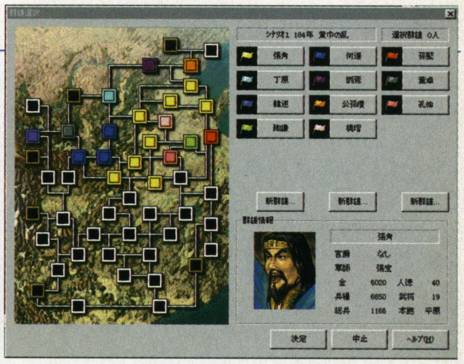
文／源　康史

第一章 シナリオ別攻略

三國志には，通常とショートとを合わせて14のシナリオがあります。これらのシナリオには興味深い背景があります。今月は，前作までになかったのが不思議だった黄巾の乱を中心としたシナリオを取り巻く群雄を踏まえて，攻略していきます。

シナリオを攻略するうえで，なぜ自分の使う群雄がこの都市にいるのかを把握しておくとよいでしょう。

▼通常シナリオ1のマップ。後漢最後の都となる許昌も黄巾の手に落ちている



▲辺境の群雄を選び，歴史を塗り替えてしまうこともできる

通常シナリオ1（189年）　黄巾の乱　●背景把握編

何進（字・遂高）

▲何進の軍師はなんと曹操。袁紹や袁術など将来の群雄も抱えている

何進は洛陽・長安・河内の3都市を支配しています。長安は前漢の都，洛陽は後漢の都で，当時の政治の中心です。ゲームの中では大司馬の官職にありますが，実際は大将軍として漢王朝を取り仕切っていました。何進はもともと平民出身で，屠殺業（当時は犬もよく食していた）を商っていましたが，美女で評判だった異母妹（何氏）が霊帝に気に入られ，寵愛を受け，後に皇后に奉られることで出世しました。つまり何進の地位は，妹の立場次第でどうにでもなってしまうものだったのです。何皇后が後の献帝の母である王美人（美人は後宮で身分の高い女性を指す）を嫉妬し，毒殺してしまった事実もただの嫉妬の結果でないわけです。

霊帝の死後は十常侍（張譲を中心とした宦官）と対立しますが，謀殺されてしまい，十常侍滅亡後の洛陽は董卓によって支配されてしまうのです。

張角（黄巾党首領）

▲総兵数でも何進軍の倍を誇っている。黄巾党による漢王朝打倒なる

張角は黄巾党の首領として平原を本拠に，冀州・豫州・青州を中心に8都市を支配しています。シナリオ1では最大の勢力ですが，官職があるわけではありませんので，1部隊あたりの兵数は少ないのが特徴です。黄巾党は退廃した漢王朝を見かねて，打倒する目的で成立し，その支持基盤は農民を中心とした民衆にありました。つまり黄巾の乱は農民反乱でもあるのです。しかし，兵員数十万ともなると統率が行き届かなくなり，志を失った，ただの略奪者集団と化してしまいました。これは黄巾党に限らず，統率する者が無能であれば軍隊でも起こりうることです。兵が戦に参加する最大の目的は見返りであり，占領地での略奪が半ば黙認されていた例も少なくありません。

黄巾党は張角の死によって四散してしまいますが，残党はその後も各地にはびこり，後の群雄たちを悩ませていました。

劉焉（字・君郎）

▲家臣には劉備・関羽・張飛の3兄弟を従えている。将来性は十分にある

劉焉は幽州刺史として薊の地を治めています。実際には幽州刺史でなく，益州刺史として蜀の地で独立を図ろうとするほどの先見と野望の持ち主でした。後に子の劉璋が劉備に国を奪われてしまうわけですが，かつて劉焉と親密であったことから，奪ったのではなく譲られたとするために演義では幽州刺史とされています。配下には義勇軍として出仕した劉備・関羽・張飛の3兄弟がいます。その後，鄒靖と共に前線に送られ，華々しい活躍を見せることになります。

董卓（字・仲穎）

▲悪名とはいえ，後漢王朝を有名無実化し，三国時代の幕開けを導いた

董卓は演義では河東郡の太守ですが，安定の地を治める群雄として登場します。若い頃の董卓は地方官として，異民族鎮圧に活躍し，侠気のある人物として評判は高いものでした。黄巾の乱では惨敗を喫して免職されましたが，西涼の地で力を蓄え，中央の統制から離脱しました。演義では黄巾の乱の際に劉備軍に救われますが，傲慢な性格から劉備の身分が低いとして相手にしませんでした。何進に洛陽に呼び寄せられたのを契機に頭角を表し，絶対権力を手にしました。

孫堅（字・文台）

▲孫堅は数多くの反乱軍討伐により名をあげた。ついに独立することはなかった

孫策と孫権の父。海賊退治をきっかけに役人となり，会稽の宗教反乱を鎮圧すると出世し，下邳の丞（役所の次官）になりました。それが影響しているのかゲームでは下邳の太守として登場します。黄巾の乱では会稽出身の朱儁に従い各地を転戦する活躍を見せます。翌年には張温に従い，西涼で反乱を起こした辺章・韓遂を討伐しました。

丁原（字・建陽）

▲董卓の少帝廃位論に対し真っ先に反対の意志を取った骨のある武将だ

丁原は正史どおり并州刺史として登場し，晋陽の地を治めています。後に河内で呂布を配下にします。何進の檄で洛陽に赴き，執金吾（宮中警備）となりますが，少帝廃立問題で董卓と対立し，そそのかされた呂布によって殺されてしまいます。

丁原は演義では呂布の養父の立場で，後の魏の名将張遼も配下に従えています。

陶謙（字・恭祖）

▲演義では人のいいだけの陶謙も実際には反乱を企てるほどの悪玉だった

徐州刺史として小沛の地を治めています。黄巾討伐の他，反董卓連合にも参加しました。下邳で闕宣が天子を称すると，呼応し，兗州を攻めますが，曹操に大敗を喫し，野望は砕け散ります。翌年曹操の父曹嵩を殺したことがきっかけで攻め込まれ，劉備に徐州を託して病死しました。演義では劉備に徐州を譲った善人として描かれています。

韓遂（字・文約）

▲首を斬られたとき旗揚げしてから32年既に70過ぎの老将だったという

天水の地を治める群雄として登場します。演義では并州刺史ですが，たびたび西涼近辺で反乱を起こし，後漢王朝を脅かしていました。献帝のとき，馬超と組み曹操と戦って破れ，長きにわたった反乱人生に幕を閉じました。演義では馬騰と義兄弟で，馬超と共に曹操と戦い，奮戦しますが，賈詡の離間の計にはまり敗退します。

公孫瓚（字・伯珪）

▲地方豪族の1人だが，皇帝の一族である劉虞を殺すなど悪名も残した

公孫瓚は北平の太守として登場します。若い頃は劉備と共に盧植のもとで学びました。鮮卑族討伐などの功により出世します。しかし，幽州牧の劉虞（シナリオ2に登場）と対立し，後にこれを殺害。一時的に北方の雄になるも，易京で袁紹に破れ滅亡してしまいます。演義では配下の趙雲が正史にはない活躍でデビューを飾っています。

橋瑁（字・元偉）　孔伷（字・公緒）

▲前作まで橋瑁1人のみの陣容だったが，今回は叔父の橋玄が軍師として加わる

橋瑁は東郡太守として，濮陽の地を治め，孔伷は豫州刺史として譙の地を治めています。橋瑁は兗州刺史の劉岱（演義で登場する劉岱とは別人）と対立し，殺されてしまいます。橋瑁の叔父の橋玄は太尉の頃，若き曹操を高く評価していました。

橋玄は演義では大喬・小喬の父とされていますが，正史では別人です。

豆知識その1

1. 三國志Ⅵの流れは，国政―軍議―戦闘の各フェイズで構成されている。軍議フェイズは情報力のある群雄にしか回ってこない。
2. 十常侍。後漢末期朝政を壟断した10人の宦官のこと。中常侍の官職にあったのでこう呼ばれた。
3. 大喬・小喬。橋公の娘。二人とも美人の誉れ高く，姉の大喬は孫策に，妹の小喬は周瑜に嫁いだ。
4. 会稽の宗教反乱。陽明皇帝を称した許昌（地名とは別）と子の許韶と共に反乱を起こすが，孫堅によって討伐される。
5. 大司馬。軍事全般を統括する最高職。名誉職と違い，陣頭指揮をとるケースも少なくない。

何進を使って黄巾賊を討伐せよ！

何進は大将軍の位にあり，家臣には後漢の名士を多く抱えています。この時点で孫堅・丁原・劉焉・董卓・公孫瓚・陶謙と同盟を結び（つまり後漢の陣営），橋瑁と孔伷は従属させています。

つまりこのシナリオでは官軍（政府の軍）によって，黄巾の乱を鎮圧するのが目的といってもよいでしょう。ですから他の群雄が同盟を破るということは，独立勢力になる意味合いを含んでいます。他の群雄を使うときはこのようなことを考えながら不敵な微笑を浮かべると雰囲気が出ます。同盟関係にない韓遂は独立勢力というわけです。長安以西の憂いはないので，当面の目標としては許昌と宛を落とすのが上策です。この場合，許昌と河内の2都市のみに兵を集中でき，宛以南の荊州・益州一帯で国力・兵力を蓄えることができます。内政のうち治安だけ，統率と武力の高い武将が向いていますが，ここは目をつぶって，戦争向きの人材は前線に並べよう。辺境は徴兵が中心になるので，能力値の低い武将でもよいですが，一度に徴兵できる兵数は統率力が影響します。

▲宛から南下し，荊州一帯を漢王朝の勢力に戻そう。荊州を落としたら，次は益州そして，揚州（建業・会稽一帯）を狙おう

異民族討伐で新兵科を獲得

異民族の都市を征圧すると，新しい兵科が手に入ります。ただし異民族都市で徴兵した兵のみが兵科を得られることができます。徴兵してから，前線への投入までの手間を考えると，匈奴が最も良い標的です。しかし，そのためには丁原か董卓を滅ぼさなければいけません。同盟関係を破棄しなければいけませんが，どちらの群雄も猛将を抱えていますので，これを機会に配下にしてしまいましょう。

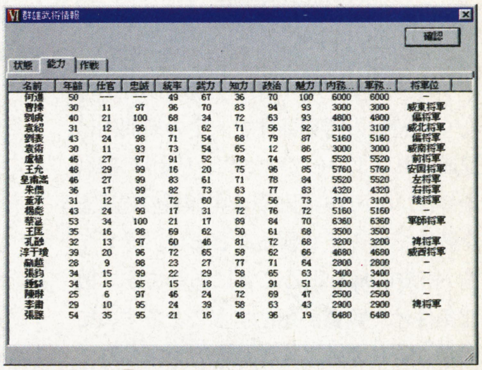
異民族は自都市では極端に強く，計略であらかじめ弱めておくこともできませんので，同数の兵で攻略するのは困難です。攻略のコツは1.5倍以上の兵力で攻め，四方の門から囲み，部隊を挑発によりおびき出し，間隙を狙って，城内に入り，城壁の上から矢による攻撃を加えます。敵が弱体化してきたら，全兵力で一斉に政庁を占拠してしまうのが比較的楽な戦法といえます。

敵大将の討ち取りは難しく，倍以上の兵力でも敗退する可能性があります。匈奴の兵科は鉄騎兵なので，城壁の上には登ってこれないという弱点があり，城外への矢による攻撃もできないのです。

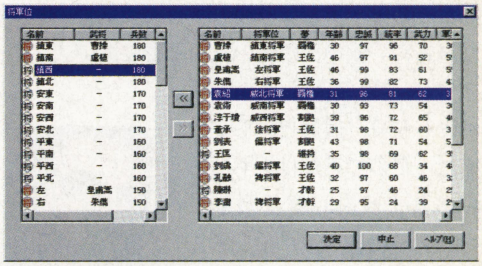
何進は後漢皇帝を擁していますので，[特別]-[官爵]コマンドで他の群雄に対し，討伐例を出すこともできます。

▶異民族本拠地では倍の兵力でも全く気を抜けない。殲滅よりも政庁の占拠だ。方針で指定しておけば自動的に攻めてくれる

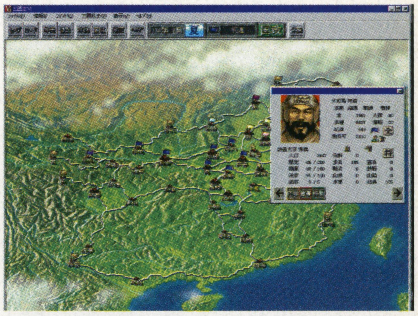
▲互いに互いを利用しあう張譲と何進。なぜか張譲は何進の配下として登場する



▲何進軍の開始時の全武将一覧。豪華な陣容だが，版図の拡大に伴い，人材の補充は欠かせない



▲何進は大司馬の官爵にあるため，配下を高い将軍位に就けることができる。戦においても有利だ



▲肥沃な許昌を抑えると，陳留と汝南への補給線を断つことができる。補給を断てば，兵糧攻めを行なうことができる

豆知識その2

6. 大将軍。軍事・内政を統括し，三公の上に列する最高官。後漢では何進や袁紹がその位に就いた。
7. 橋玄。後漢の太尉まで昇る。人物鑑定に優れ，若い頃の曹操を「天下を治める賢者」と評し，曹操に家族を託すつもりでいた。
8. 太尉。後漢・三国の官職。三公の1つ（他に司徒・司空）で，軍事統括する最高官であるが，実質的には名誉職である。
9. 太師。天子の教育係で周の時代の三公で，後漢では三公の上に列する特別の名誉職。董卓は自ら就任した。
10. 司徒。教化・政治全般を司る民政の最高官で名誉職。曹操と董卓暗殺を企てた王允が司徒の位にあったのが有名。

ショートシナリオ１（184年）　義勇軍初陣　●攻略編

劉備は草鞋を売りに町に訪れ，義勇軍募集の立て札を見て，ため息をついている所を肉屋の張飛に「それでも男か！」と怒鳴られ，酒場へ向かいます。そこに塩の密売人関羽が現れ，意気投合し，義勇軍参加を決意します。地元の若者達を率い，たまたま通りかかった商人に志を理解してもらい，金銀兵糧を無償で提供してもらいます。

義勇軍結成！

ショートシナリオは全土統一が目的でなく，特定の勝利条件を一定の期間内に達成すればよいのです。シナリオ1の勝利条件は，6か月の間に黄巾の賊将の程遠志を戦場で捕らえて斬ることです。そして薊･南皮の地を得ることにあります。敗北条件は，劉備が死亡することですので通常シナリオのように後継者を指名して存続させることはできません。

本拠地は薊のため，本来の主である劉焉とその配下武将は登場しません。劉備は皇帝の一族中山靖王の末裔と称していますが，特に証拠があるわけでもなく，農民と同じ立場だったので官爵はもちろんありません。総兵数80（8000人）は義勇軍単独と考えるとかなり多いので，劉焉から兵を預かっているのでしょう。配下武将は関羽･張飛に加え，簡雍という文官がいます。能力値が軒並み低いのは，年齢と経験によって成長するためです。

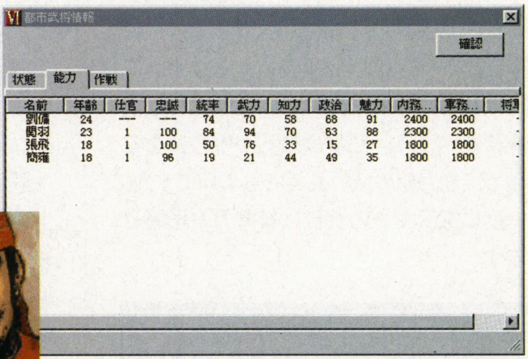
程遠志を討ち取る！

程遠志は隣国の南皮を守備しています。演義では，程遠志は関羽が討ち取っていますが，正史ではこの事実はなく，程遠志らも存在しません。南皮に攻め込むと，敵はかなりの確率で迎撃部隊を派遣してきますが，比較的に楽に敗れると思います。籠城部隊は敵武将の数にも左右されますが，2人の場合，およそ1万人です。

勝率のコツは計略コマンドの『挑発』によって程遠志を場外におびき出し，突撃で一斉に捕らえてしまうことです。捕らえるだけでなく，程遠志を逃がさないために，この戦いには勝利しなくてはいけません。兵力に不安がある場合は，北平の公孫瓚と共同作戦を謀るとよいでしょう。劉備のかつての学友であるため，極めて友好な関係です。

▲劉備だけを選択することができる。通常シナリオに比べ黄巾の勢力は多少弱まっているが，それでも強敵である事には変わりない

▲地方の州では官軍だけで黄巾に対処できなくなったため，義勇軍を募った。幽州一帯も黄巾の勢力が強く，多くの民衆が殺された

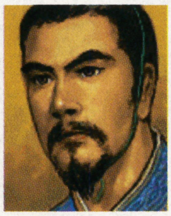


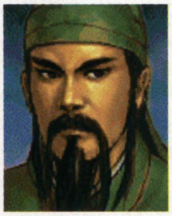
都市武将情報

確認

状態　能力　作戦

名前	年齢	仕官	忠誠	統率	武力	知力	政治	魅力	内務...	軍務...	将
劉備	24	---	---	74	70	58	68	91	2400	2400	-
関羽	23	1	100	84	94	70	63	88	2300	2300	-
張飛	18	1	100	50	76	33	15	27	1800	1800	-
簡雍	18	1	96	19	21	44	49	35	1800	1800	-





▲簡雍は劉備と同郷の出身で，関羽･張飛と共に義兄弟ともいってもよい間柄です

▲公孫瓚と同盟を結び，共同で南皮を攻めるのが理想的だ。公孫瓚とは相性がよいので，簡単に同盟締結が可能だ

▲程遠志は知力が低いせいか，挑発には引っかかりやすいようだ。演義どおり，一騎打ちに引っかかってくれれば，おもしろいが……

▲程遠志を捕らえたら，迷わず斬首しよう。ハッピーエンドを迎えるぞ。もし逃げられた場合は攻略は困難になる

豆知識その3

11. 司空。建築を統括する名誉職。袁紹に大将軍の位を譲った曹操が就いた官職としても知られている。
12. 荊州。ほとんどの郡がゲーム中に登場しており，宛・新野・襄陽・江陵・江夏・長沙・武陵・零陵・桂陽・柴桑一帯のこと。
13. 冀州　ゲームの中では南皮・平原・鄴一帯のこと。反董卓連合解散後，袁紹は韓馥より冀州を奪い，地盤を固めた。
14. 青州　ゲーム中では北海1都市のみ。曹操が編成した青州兵は，青州を地盤とする黄巾の残党の中から精鋭を選んで結成した。
15. 益州。ゲームの中では漢中・武都・成都・建寧・江州・梓潼・永安一帯のこと。

第二章 夢と忠誠

三國志Ⅵの武将は夢によって特徴づけられています。内政は夢が同じ武将を組んでやらせると効果が上がります。ウマが合い，作業効率が上がるのでしょうが，現実世界ではついつい夜を徹して談笑してしまうので注意が必要です（良いことだが）。マニュアルにない情報は会見で知ることができるので，最初のうちは会見をこまめに行なおう。

11の夢

▲会見コマンドではさまざまな情報が入手できる。複雑な夢のシステムもこのとおり解説される

▲不満の高まっている武将が報告される。会見して，言いたいことを聞いてあげよう

夢の内容

【礼教】	**王佐** 皇帝を冠に，王者を補佐することで後漢の全土再統一を目指す。他国には決して屈しない。	**大義** 大義を重んじ，支配都市の安定を図り，善政により民を安んじる。王佐よりやや志は低い。	**才幹** 自らの才幹を信じ，思うままに発揮できる場を得る。主よりも自分優先のタイプ。
【中庸】	**割拠** 支配都市の安定を図り，勢力を拡大し，割拠することを望む。三国鼎立タイプ。	**維持** 支配都市の安定を図るが，守勢であることを望む。無理な領土拡大は避けたい。	**安全** 自らの所在する都市の安泰を望み，危険を避け，安楽を望む。一騎打ちにも応じにくい。
【覇権】	**覇権** 群雄を皇帝に奉り，全土統一するのが目標。他国に屈するくらいなら死を選ぶ。	**征服** 常に攻勢にあることを望み，領土を拡大する。血気盛んな武将に多い。	**出世** 乱世に乗じて自らの出世を図り，地位と財産を築く。活躍の場を与えてあげよう。
【なし】	**義侠** これと決めた主のためなら命を投げ出すことも辞さない。親衛隊長に多いタイプだ。	**隠遁** 俗世間との交流を断ち，知識人との間だけの細々とした交流を望む。賢者に多いタイプ。	何も考えていない本当の『なし』という人物もいただろうが，どうやら当時の武将にはいないタイプのようだ。

忠誠心はどう上げる？

武将の忠誠値は，金や兵糧を与えることで上げることはできません。ただし，アイテムを与えると武将は喜びます。関羽が曹操より赤兎馬を賜ったときの喜びようを見てもわかりますね。書生タイプの文官が武器や馬をもらってもなぜか喜びますが，能力値のプラス修正を考慮したうえで与えるとよいでしょう。しかし，アイテムは敵勢力に捕まると奪われてしまうので注意が必要です。忠誠値の上昇はその群雄との相性，仕官年数に左右されますが，他に人徳のパラメータも重要です。人徳は配下武将だけでなく，民衆や他国の群雄が抱いている印象にも影響します。また，外交の成功率や在野武将の発見率や群雄自らの官爵に影響するので，常に高く保っておきたいパラメータです。

▲むやみに戦を行なえば人徳は下がってしまうので注意が必要だ。人徳が上がれば，皇帝と謁見することで官爵の向上も可能だ

豆知識 その4

16. 豫州。ゲームの中では許昌・汝南・譙一帯のこと。人口では益州や荊州と同レベルで，郭嘉など名士が数多く輩出した。
17. 兗州。ゲーム中では陳留・濮陽一帯のこと。東郡もここに含まれる。曹操は陳留で兵5千人を率い挙兵した。
18. 徐州。ゲーム中では下邳と小沛（沛国は豫州だが，現在の沛は徐州市に属している）一帯のこと。
19. 幽州。ゲーム中では北平・薊・襄平一帯のこと。劉備や張飛は幽州出身。襄平の東は朝鮮半島で，日本はそのさらに東の辺境だ。
20. 并州。ゲーム中では晋陽1都市のみ。呂布の出身地である。

第三章 三國志の原典に迫る！第３回

三國志演義の主人公は，劉備と諸葛亮であるため，多くのゲームもこの２人を中心に作られています。なぜ辺境の弱小国である蜀中心の話が多いのでしょうか？これは判官びいき，つまり弱い者を支持するという日本でもお馴染みの考えが，当時，中国の民衆の間でも一般的だったからです。曹操が勝つと子供は泣き，劉備が勝つと笑うというように，演義では曹操は悪役のボスとして描かれています。そのため，実像は掴みにくくなっています。今回は近年再評価で人気急上昇中の曹操に焦点を合わせ実像に迫っていきます。

▲筑摩文庫の正史三国志。小説と比べると読みにくいかもしれないが，翻訳は丁寧で明快だ

曹操伝

三國志最大の英傑

曹操，字は孟徳といい，沛国譙県の出身です。祖父の曹騰は大宦官で，父は元太尉の曹嵩。宦官に子がいるわけもなく，曹嵩は養子として曹家に入りました。一説には夏侯氏の出で夏侯惇の叔父とも言われています。曹操の幼名は阿瞞と言われていますが，阿は「ちゃん」，瞞は嘘という意味で，いわば「うそつきちゃん」ということになってしまいます。こんな幼名を親がつけるわけもなく，このことが記載されている『曹瞞伝』は，呉の人の作で曹操の悪口集ということで知られていますので納得がいきますね。

子供の頃の曹操は，機知権謀に長けていましたが，袁紹ら悪仲間と共に勝手放題にふるまい，周りを悩ませていたため，大物になるとは誰も思っていませんでした。しかし，人物鑑定士の間では評価が高く，橋玄，何顒，許子将には将来の英雄と評されていました。有名な「治世の能臣，乱世の姦雄」(治世にあっては有能な家臣だが，乱世では腹黒い英雄）というのは許子将の評価です。3人の評価の中では唯一辛辣なものでしたが，曹操はそれを聞いて高笑いしたと言われています。

文武両道の三曹

曹操は大の読書家で，特に兵法書を好み，陣中でも読みあさっていたと言われています。そしてさまざまな兵法書から書き抜いて『接要』と名付け，また，『孫子』13篇の注の作者としても知られています。現存する『孫子』は曹操の注釈が最古のもので，魏の武帝であることから『魏武注』と呼ばれています。『接要』は残念ながら現存していません。

曹操は詩文にも通じ，陣中で多くの詩を作り，現在に伝わっていますが，長男の曹丕(後の文帝)も文学に深く通じ，初期の文学評論として評価の高い『典論』を著しました。三男の曹植は詩文に秀で，数多くの名文を残し，杜甫が現れるまで詩聖として君臨していたほどの奇才でした。文学家として数多くの功績を残した3人を「三曹」と呼び，現在でも高い評価を受けています。

また，こんな話もあります。曹操は，張譲（宦官の親玉）の屋敷に忍び込み，気付かれると小槍を振り回し，まんまと逃げ去ったという……。つまり曹操は武芸にも秀でていたというわけです。

総じて曹操は軍略家・文学家・政治家として時代を超越した傑物であり，武芸にも通じていた人物だったわけです。敵として相手になるほうがかわいそうになるくらいですね。

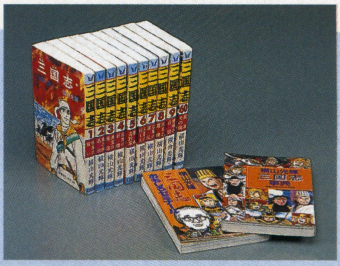
読者コーナー引き続き募集中！

イラストや質問，要望や㊙情報，三國志への想いを綴ったお手紙などをお待ちしています！

イラストはカラーで掲載されますので，どしどしご応募くださいね！

今月の一冊！

20代から30代のファンはこの三国志から入った人が多いのではないでしょうか。潮出版社から刊行されている横山光輝氏作の劇画『三国志』(以下横山三国志）コミックスは全60巻にも及ぶ大長編劇画です。本編の他に「人物事典」や「おもしろゼミナール」も出ています。横山三国志は吉川英治氏の三國志に準拠していますが，連載開始時は中国とは国交がなく，国交回復後も漢中や五丈原などの要所には立ち入れず，イメージ化するにあたり，資料の乏しさから，服装・武器など，さまざまな点で苦労されたそうです。丁寧に描かれた内容と横山氏独特の絵柄は親しみやすく，初心者にはうってつけです。

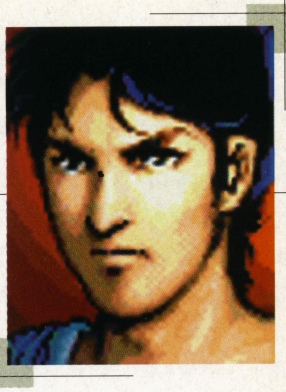


▲最近流行している文庫本サイズの復刻版も刊行され，１冊あたり２巻分収められていますのでお得です！

英傑伝シリーズ

織田信長伝

■光栄　■SLG-RPG　■9,800円　■発売中



▶若き頃の信長。織田家は代々美形であると伝わっている

信長となって天下を統一せよ！

1人の英傑の生涯を追う英傑伝シリーズに，光栄の定番『信長の野望』の主人公織田信長がついに加わることになりました。方針の選択や合戦の結果によっては史実と異なるストーリーを楽しむことができます。自分ならあの場面はこのようにしたいといった願いがかなうのです。

信長の野望と比べるとより信長の生涯について学ぶこともできます。ここではストーリーの序盤を紹介しましょう。

（文／源　康史）

室内画面と合戦画面でゲームは流れる

『信長伝』の流れは，室内画面と合戦画面の繰り返しで行なわれます。その間に入るイベントは見物で，史実どおりの道を選べば，史実に沿ったイベントを見ることができます。

信長伝では父・信秀の代から始まります。うつけ者（馬鹿者）として家臣を悩ませ，前田利家や池田恒興らと徒党を組み，悪さばかりしていた頃です。

信秀の妻の土田御前は，気性の激しい信長とちがい，まじめで品行方正な弟・信行を溺愛し，後継者にしたいと考えていて，多くの家臣も，うつけな信長よりも支持していました。しかし，信秀と守り役の平手政秀だけは，信長がただのうつけでないことにうすうす気付いており，将来きっと大物になるであろうと期待していました。

当時の織田家の勢力は，弱体化した守護の斯波氏の下で尾張8郡のうち下4郡の一部という勢力でしかありませんでした。そんな頃，信長の腕を試そうと，元服した翌年に，ある戦で大将として初陣を飾らせようとしたのです。これを吉良大浜の戦いと呼びます。

室内画面では，最初に敵勢力などの動向を知るために家臣らと会話し，方針を決めたら，商人から武器防具や道具を購入し，そして鍛冶屋に武器の改良を依頼することができます。出陣の前には事前に自勢力の確認もしておきましょう。

◀うつけ者時代の信長。まさかこの少年が天下を狙うとは，知る由もない

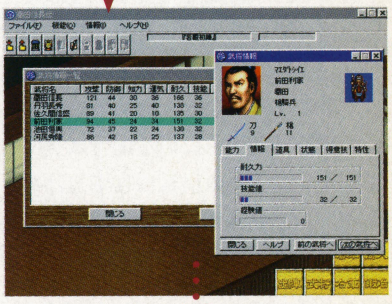
室内画面

◀初陣では，敵の情報がない代わりに親父殿が激励してくれる

◀次章以降では敵情報が報告される。中には重要な意見もある

◀金はかかるが，武器防具の改良は有効的だ。商人を呼ぶこともできる

▼出陣前に陣容を把握しておこう。軍議に参加していても出陣できない武将もいる

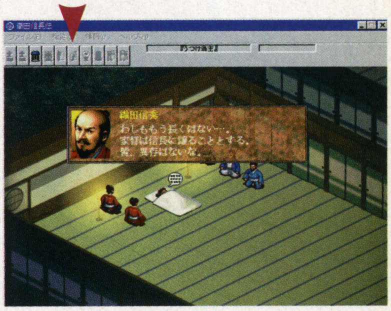


合戦画面

▲勝敗の条件を確認しておこう。条件に満たなくてもクリアできる場合がある

勝利

敗北（ゲーム・オーバー）



▲クリアすると次章に進むことができる。敗北したストーリーがあることも

序盤の攻防戦　若殿初陣　～　吉良大浜の戦い　～

出陣 部隊を配置せよ！

信長の初陣である吉良大浜の戦いは信長を総大将に，目付に平手政秀，そして丹羽長秀，佐久間信盛，前田利家，池田恒興，河尻秀隆を率いて戦います。戦闘画面で最初に行なうのは本陣からの出陣です。史実の吉良大浜の戦いは，元服の翌年，14歳の時に信長を筆頭に平手政秀を後見役として出陣。紅筋の頭巾，馬乗り羽織，馬鎧という姿で，三河の吉良大浜にてあちこちに火を放ち勝利し，帰陣したとあります。

まず丹羽長秀，前田利家，池田恒興は本陣から南に直進させます。そして佐久間信盛は東にある村に走らせます。そして河尻秀隆は本陣に待機させます。これは本陣が陥落すると，敗北となるからです。敵部隊が近くにいる場合は空にできません。総大将の信長は攻撃力はありますが，あまり無理はさせず前田らと共に南下させます。配置が終えたらターン終了させましょう。

得意技を駆使せよ！

西の海岸より迫る海賊は本陣の河尻秀隆一部隊に任せましょう。本陣の地形は130%と高いので一部隊だけで十分なのです。

また，武将は各自［得意技］を持っており，河尻の場合は［突撃］を使用できるので，きっと海賊部隊を駆逐してくれることでしょう。攻撃系の得意技が多い中，丹羽長秀は耐久力を回復する［補給］を行なうことができます。攻撃部隊としても使えますが，回復部隊としての役割も考慮して常に他の部隊の近くに移動させましょう。

▶出陣させる武将を選択する。最初にどこに配置するかが勝利への鍵だ

進軍 二手に分かれろ！

敵は3隊に分けて進軍してきてます。それらを各個撃破する手もありますが，ここは南下した部隊を二手に分けて進軍させてみましょう。

村を経由した佐久間信盛を南下させ，丹羽長秀は佐久間の支援に当たらせ，東南より来る敵部隊に備えます。残る部隊は中央より北上してくる部隊を叩きます。武器によっては遠距離からしか攻撃できない物もあるので，移動の際は注意しましょう。河尻秀隆が海賊を打ち破っていれば，南下させ前線に投入できます。

▲中央と東と部隊を二手にわける。東の部隊は南の村を目指せ！

補給 村でアイテムを獲得

戦場に配置されている村では占拠すると，アイテムを入手できます。本陣の東にある村では［回復の豆］が手に入ります。耐久力が少なくなった部隊があったら，敵部隊から離れ，部隊命令の［道具］－［使用］で，道具ウインドウが出ますので，［回復の豆］を選び，選択すれば耐久力は回復し，再び前線に投入できるようになります。

戦闘 政秀を守れ！

さて，ここまで平手政秀の動向を解説しなかったのは，平手の部隊をプレイヤーは操作できないためです。敵部隊に単身接近してしまうことがありますので，そんな時は足の速い部隊で救援にかけつけましょう。平手は得意技の［一致団結］により味方の部隊の防御力をアップさせたり，［水攻め］などによって，複数の敵部隊を攻撃でき，その上［補給］を行なうこともできる歴戦の武将です。

この方針で敵部隊を全滅させれば，史実どおり初陣を飾り，那古野城に凱旋できます！初戦ということで，難易度は低めに設定されていますが，油断は禁物です。

▶平手は操作することはできないが，勝利には欠かせない武将だ

敵部隊を駆逐

初陣を飾る！

▲初陣では敵部隊を全滅させればクリアだ。武将の撤退は避けたい

今年の光栄はスゴイぞ！

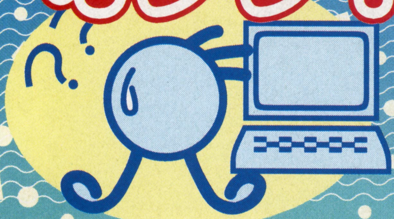
光栄は今年創設20周年を迎え，人気シリーズの続編が次々にリリースされるほか，プレイステーションでもオリジナル作品が発表されるなど絶好調です。

パソコン版では，『織田信長伝』の他に，『三國志Ⅵ』をはじめとして，維新の嵐シリーズの『幕末志士伝』が発売されます。

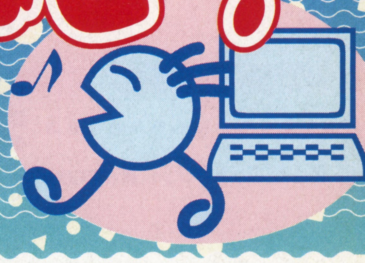
そして蒼き狼と白き牝鹿シリーズの最新作である『チンギスハーン』も発売されました。主人公テムジン（チンギス・ハーン）のモンゴル国内平定から，世界への進出を狙うという，他のシリーズには見られない壮大なシミュレーション・ゲームです。

今後の光栄の動向は要注目です！

オンラインゲームってのはどう？



今月は，巻頭のネットワーク・ゲーム特集につづいて，オンライン・ゲームの紹介をする。電話線をつなぎっぱなしというのもコワい気がするが，オフラインでは絶対に楽しめない秘密がいっぱい隠されているのだ。　　（文／藪良小路）



ネットワーク世界に入りびたるゲーム

ひとことで「オンライン・ゲーム」といっても，それはそれで多種多様である。パソコン通信でダウンロードできるフリーウェアやシェアウェアのことを呼ぶ場合もあるし，インターネットなどに対応した通信対戦がアツいゲームを指す場合もときどきある。しかし，今月のこのコーナーで扱うのは，「電話線をつなぎっぱなしにして遊ぶ」ゲーム，「ホスト（業者）マシンに接続してクライアント（ユーザー）が楽しむ」ゲームのことだ。

ところが，これがまた，いろいろと種類があって，個人のホームページで遊べるHTMLで書かれたAVGやアクション・ゲーム，タダで4人打ち麻雀ができるサイト，いつか有料化予定の本格派RPGなど，主だったサイトのリストを作るだけでも別冊付録が作れてしまうほどの量がある。よって，今回は割愛（かつあい）する。ごめん。

▲ホームページ上に置かれているミニゲーム。これもオンライン・ゲームの一種である

そんなわけで，最終的に本誌では，初心者でも安心（？）な，国内メーカー純正の有料商品のいくつかにターゲットをしぼってみた。これなら，ちゃんとしたサポートも受けられるはずである。

オンライン・ゲームで，とくに注目されているのが，通称MUD(マルチユーザー・ディメンジョンorダンジョンorダイアログ。複数ユーザーが同時にゲーム世界や，他プレイヤーに干渉できるもの)。代表作としては，米国ORIGIN社の『ULTIMA ONLINE』がある。本誌でも連載記事があるので，知っている読者も多いだろう。このゲームでは，ひとつの世界（サーバー）に，同時に3,000人は入れるらしい。3DO社の『MERIDIAN59』も，同じジャンルである。

国内では，本格的な多人数参加型のRPGはまだまだ少ないが，最近，5,000人規模の『ライフストーム』が登場するなど，活性化のきざしが見えている。今後も，日本の通信事情を改善する原動力として，いっそう熱を帯びるであろう，期待の潮流なのである。

ONLINE PARLOR倶楽部

■I.S.C.　■Windows95　■パチンコ

▶ゲーム自体は普通のパチンコ・ゲームと同じはず？

パチンコ・ソフト一筋（？）で知られるI.S.C.が，インターネットでパチンコを楽しもう！という企画を立ち上げ，順調に会員を集めている。クギのアップ画面を見て台を選択，獲得した玉（ポイント）に応じてカタログから好みの景品を選べば，後日宅配便で自宅に届けられる仕組みだ。利用料金は，NTTがインターネット用に計画中の代行システムに加え，ダイヤルQ2も併用して徴収する。このパチンコ屋は365日，24時間営業をしているので，休みのとれない人には朗報だ。

インターネット対局将棋 バトル棋太平

■SPS　■Windows95　■将棋

学習能力がウリだった『棋太平』シリーズだが，ひとりで対局をしていても成長に限界がある。そこで，夏頃発売予定の『棋太平 for Windows98（仮）』では，通信機能の活用方法のひとつとして，ネットで人の対局を観察してソフトを教育してしまうのだ。『バトル棋太平』はそのテスト版なのである。

また，SPSでは，クライアントに応じてソフトをカスタマイズする業務も行なっている。つまり，『バトル棋太平』の対局サロンを作ったり，会員特典にしたい業者が，いろいろとウリとなる機能をSPSに依頼して，独自の機能を盛りこんだサイトを開局できるわけである。完全無料で将棋の対戦を楽しみたい人は，とりあえずURL：http://www.sps.co.jp/へ。ソフトがダウンロードできるぞ。

▲待合室で対局相手を探したり，他人の対局をのぞいてしまうことができるのだ

会話が決め手！ 超・アクションRPG

LIFE STORM

ライフストーム

■日本システムサプライ ■Windows95 ■RPG ■8,800円（はじめの3か月分のプレイ料金込み）■発売中

5,000人の冒険

「『ライフストーム』って，どんなゲームなの？」

もしこんな質問を受けたとすれば，答えはつぎのようになるだろう。

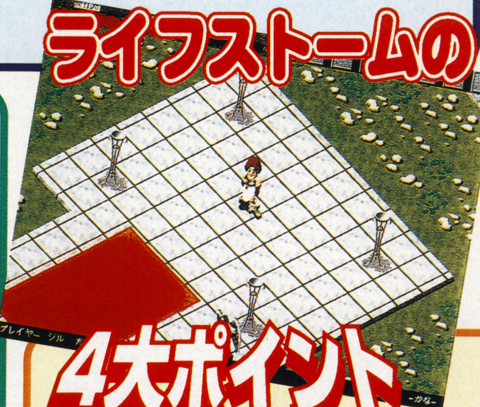
「正統派アクションRPGを，5,000人で同時に遊べるようにしたゲームだ」。

はじまりの街から，その周辺のザコ敵退治を経て，最初のダンジョンへ。やがて強くなったキャラクターは，砂漠や山といった辺境の地へと旅立ち，そこに待ち受ける多彩な敵と，いくつかの謎に挑む……などなど，スタンダードなアクションRPGの構成と楽しさが，このゲームにはそのまま再現されている。その手のゲームで遊んだことがある人なら，とまどうことなくプレイできるハズだ。

キャラクター・メイキングは右の写真のとおり，能力値（自由に設定可）とスキルを組み合わせるシンプルなもの。スキルは，いずれも戦闘に関するものばかりで，どれを選ぶかで戦いかたに大きな差が出る。よく考えて，自分に合ったものを選択しよう。（文／煌竜）

◀序盤はまず攻撃力と防御力を上げるべし

ライフストームの4大ポイント



① 戦闘

多彩な武器や魔法を駆使し，自由自在に戦えるのがこのゲームの戦闘の特徴。

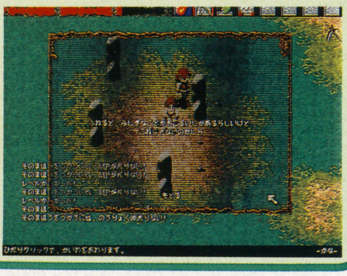
なにしろ剣や槍などの近距離武器でさえ間合いや振りの速度が異なるほどのこだわりようで，これにスキルによる修正や各種の魔法の使用を計算に入れると，戦いかたのバリエーションは無数といっていいほどだ。魔法で敵の足を止めて一気に撃破したり，一撃離脱をくり返したり。アクション・ゲームの腕前と相談して，自分にピッタリの戦法を見つけよう。

② 魔法

このゲームの魔法は，14種類のジェムの組み合わせで作られる。ひとつだけで効果を発揮するものから，5個以上のジェムが必要なものまで，組み合わせはいろいろある。また，種類も回復系，攻撃系，間接攻撃系（例：「マヒ」），攻撃補助系（例：「鋼の身体」），そのほか種類わけが困難なものなど，きわめて多彩だ。パーティーを組んで行動するなら，魔法の専門家はぜひともほしい。

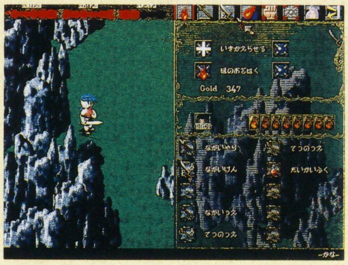
③ 謎

『ライフストーム』には「謎解き」の要素もしっかり盛りこまれている。さすがに「この謎を解けるかどうかが，世界の運命を左右する！」なんて大がかりなものはない（と思う）が，特定の場所で特定の行動をとれば，キャラクターの能力が強化されるなどといったイベントが，いくつか存在している。NPCとの会話やチャット，あるいはインターネットのホームページを活用して情報を集めよう。



④ 操作性

『ライフストーム』は基本的に，マウスですべての操作ができるが，それに加えて，キーボードで各種ウインドウの呼び出しと行動アイコンの切り替えができるのが大きな強みだ。敵との距離に応じて武器を弓矢から剣に切り替えたり，走って逃げながら治癒魔法を選択し，実行するなんて操作もラクに可能だ。右手にマウス，左手にキーボードの態勢で瞬時に必要な操作ができるようになれば，死ぬ危険性は大きく減る。

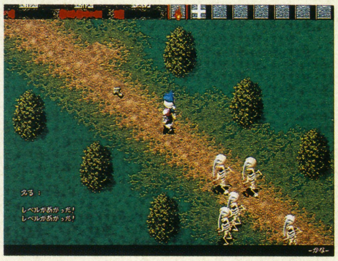


シングル・プレイでトレーニング

「高レベルの人がいっぱいいるところに，低レベルキャラで参加するのはイヤ」という人は，まずシングルプレイ・モードで遊んでおこう。

シングルプレイは，インターネットに接続せずに遊ぶモードなので，当然，ほかのプレイヤーがあやつるキャラクターは登場しない。はじめてプレイする人は，まずこのモードで操作方法を身につけ，さらにモンスターと戦って経験値とお金をかせいでから，マルチプレイに参入しよう。装備をどこかに置いて世界各地を歩きまわり，地理とモンスターの分布&行動パターンを調べておくと，あとあとラクになるぞ。

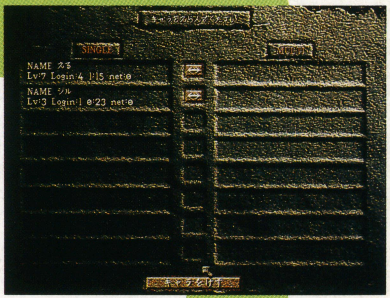
また，魔法をきわめたい人も，ここでジェムの組み合わせをいろいろ試してみるべし。意外な組み合わせで発動する魔法も少なくないぞ。



◀「シングル」で戦いかたと逃げかたを覚えよう

キャラクター移動

シングルとマルチ間のキャラクターの移動は自由だ。ただしアイテムに関しては，システム的な制限が加えられるので注意しよう。



マルチプレイで冒険!

『ライフストーム』の主役となるのは，なんといってもこのモード。その楽しさは「遊んでみればわかる」としか言いようがないのだが，あえて表現するなら，「お互いが声をかけあう，解放的な雰囲気」といったところだろうか。その理由はというと，

- **誰かがモンスターを倒せば，周囲の人にも経験値が入るシステム**
- **アイテムもお金も，戦闘をくりかえせばどんどん手に入る**
- **死んでもその場での復活がカンタン**

▶世界各地にある伝言板。人が集まる場所でもある

◀道端で商売をはじめる人もいる。値切って買おう

- **会話が日本語でOK**

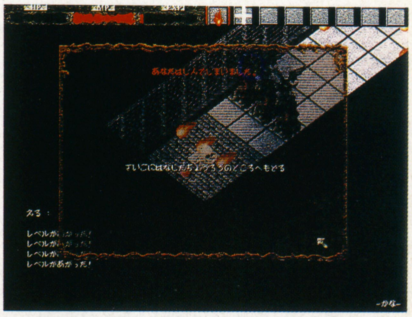
という4点につきる。なにしろ作りたてのキャラクターでも，上級者のうしろにくっついていけば，5，6レベルはすぐに上がるし，死なずに戦闘をつづけられるかぎりは，アイテムやお金に困ることはない。要するに，システム的にモノに固執したプレイをする必要がないため，他人と協力する余裕が生まれるのだ。しかも会話が日本語なので，誰にでも気軽に声をかけられる。他人と情報交換をするもよし，ウワサ話をするもよし，ゲームとは関係のない雑談もよし。井戸端会議のような光景があちこちで見られるのだ。

ちなみに今回の画面撮影にあたっては，そのへんを歩いていた人に声をかけて，即席パーティを組んでダンジョンに突入した。バブバブ，アラシク，ソロモン，Ruminerluの各氏に多謝!

とにかく戦え!

このゲームは，とにかく戦闘と会話が楽しい。ゲーム世界での生活とか，自分なりの楽しみかたの研究を重視する人にはわりとキビシいかもしれないが，モンスターをなぎ倒す単純明快な壮快感を求める人にはピッタリだ。

なお，これからはじめようという人にちょっと忠告。現在の『ライフストーム』ワールドには，けっこうな数のPKが出没している(らしい)。伝言板やチャットを活用して情報を集め，危険な地域・時間帯はできるだけ避けよう。でも，「ダンジョン内で遺品を拾いました。預かっています」なんて掲示を出してくれる親切な人も多いから，こわがる必要はまったくない。積極的に参加して，いっぱい戦って，どんどんキャラを強くしよう!

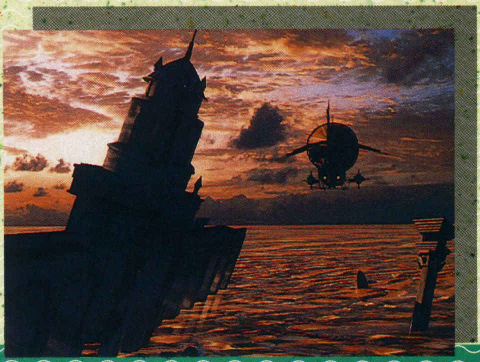


▲冒険をしていれば，こんなこともある。しかし，くじけずに再チャレンジだ!

セガサターン・ユーザーとパーティーだって組めちゃうぞ

Dragon's Dream

ドラゴンズドリーム for Windows95



■CSK総合研究所（CRI） ■Windows95 ■RPG ■価格未定 ■4月下旬サービス開始

まずはパーティーを組もう それからだ

本当に信頼できる仲間と冒険の旅に出たい!! そういう素朴な願いを，このソフトは少なからず満たしてくれるかもしれない。パソコン通信を使って街にアクセスすれば，そこには大勢のプレイヤーが集まって同志を待っている。だが実際に迷宮に挑めるパーティーは4人まで。だから，酒場で大きなテーブルに座ってみたりして，旅の楽しくなりそうな仲間を探し出す必要がある。

その際，その人物が本当に信用できるかというのは，さして問題ではない。なぜって，このゲームは，戦闘中に故意に味方を攻撃をしたり，ポケットから貴重品をかすめとったりという，ふとどきな行為がシステム的に不可能なのだ。

また，一度パーティーを組めば，離脱を申し出ないかぎりは，ずっと行動をともにできる。4人乗りの車でドライブをするようなもので，パーティーが敗走中にちりぢりになってしまうリアルタイム系のRPGとは，趣がだいぶ異なる。

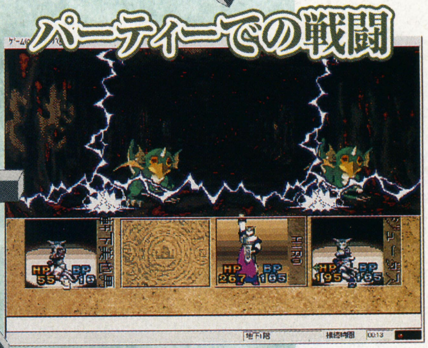
よって，このゲームでは，のんびりと会話を楽しむ余裕ができた。戦闘中もしかり，ダンジョンの奥底でもキャンプを張れば，やはりお互いの顔をながめながら，旅の道程を語ったり，アイテムを交換したりできるのである。いわば，戦闘のある『ハビタット』のようなものか。

インターネットだけでなく，大手通信サービスであるNIFTY-Serveの回線からも接続できるメリットは大きい。いや，それ以前に，先行発売されているセガサターン版ユーザーと共同パーティーを結成できるのだから，これはじつに，幅広いユーザーが集まって楽しめるRPGになりそうである。 （文／藪良小路）

▲街へ行くことイコール，ホストへの接続となる。つまり電話代の課金開始である

▼酒場には，さまざまな大きさのテーブルがあり，そこで雑談をしたり，情報交換が可能だ。ちょっと気晴らしにギャンブルをするのもOK。もちろん全員がプレイヤー・キャラだ

▶冒険中でもキャンプを張れば，チャットルームに早変わり



▲戦闘はオーソドックスなスタイルで展開する。パーティーが全滅しても，迷宮内で獲得したお金を失うだけですむ

▲迷宮にはイベント＆仕掛けがいっぱい！ NPCがクエストを与えてくれることもあれば，悪質なトラップが隠されていることもあるぞ

▶経験値とお金をためれば，ギルドでレベルアップのための訓練を受けられる。魔法や必殺技のスキルも，ここで身につけるのだ

© 1998 CRI

どんどん広がるマクシスの『シムワールド』構想

カズー Kazooの 都市改造大作戦

都市（シティー）

どーも，このごろ突発的に登場するKazooっす。さて，ベーマガ読者なら，マクシスという会社を知っているよね。そう，あの都市開発SLGの代表作『シムシティ』を生みだした会社だ。そんなマクシスから最近，『シム』関連の新作がリリースされたので，ここで一挙に紹介することにした。しかも，『シムシティ2000』で造った街を自由に走れるレースゲームなんかもあったりするのだ。くぅー，オレはこういうのを待ってたんだよねー。（文／渡辺“Kazoo”和蔵）

大阪ナニワ摩天楼

■Windows95
■8,800円
■発売中

〝埋め立て地の再開発を請け負う会社を運営し，立派な街を造り上げていくゲーム〃というと，『シムシティ』の解説のように思えるかもしれないが，タイトルを見てほしい。そう，『大阪ナニワ摩天楼』は，すべてが「ナニワ」のイメージで統一された都市開発SLGなのだ。建造物は通天閣やカニ料理屋など，大阪を連想させるモノばかり。基本システムは『シムシティ』と近いはずなのに，雰囲気のちがいでまったくの別物に見えてくるから不思議である。

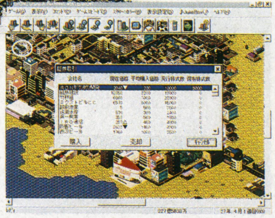
しかもこのゲーム，BGMもコッテコテの大阪風。これはもう実際に聞いてもらうしかないのだが，編集部内でプレイしていたときは，近くの机にいた人間が，ことごとく洗脳されていたぞ。

◀よーく見ると，大阪風の建物がいっぱい並んでいる

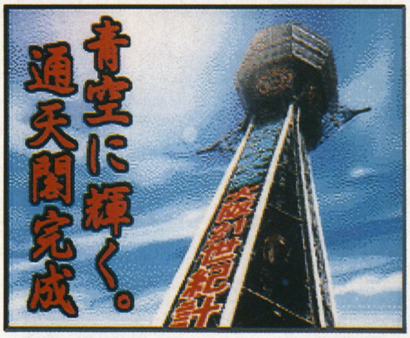
なにはなくともナニワやね

ナニワと言えばあきんど，あきんどと言えばナニワ，という具合に「商人」のイメージもある大阪だが，当然『大阪ナニワ摩天楼』でも，株や融資，入札などで商い（あきない）合戦がくりひろげられるぞ。しかも，純粋な金融ばかりではない。見返りを期待しての政治献金など，かなりダークなものもあってニヤリとさせられるのだ。ただ，どれも失敗するとイッキに倒産になりかねないバクチ的なものだから，十分注意してやろうね。

◀入札は建設金額をキチンと把握していないと，逆に損するハメに



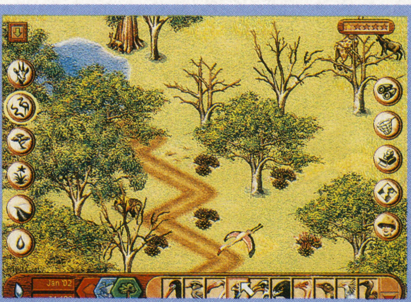
◀会社を成功させるには，さまざまなことに手を出していかないと



▲特定の条件を満たすと，このように特殊なイベントが起きる。イベントでしか建造できない建物も，けっこうあるのだ

マクシス最新情報

みんなは『シムパーク』というゲームを覚えているかな？　かつて本誌で紹介したとき，やぶらーが恐怖の爬虫類（はちゅうるい）帝国を築き上げた公園経営SLGなのだが，最近，その流れを組むサファリパーク経営SLG『シムサファリ』が発表された。Win95とMacの両機種で5月下旬に発売予定なので，動物好きは要チェックだ。



▲プレイヤーはレンジャーとなり，サファリパークやキャンプ場を造成，管理していく

▲図鑑で動植物のくわしいデータを見ることもできるぞ（写真は英語版）

©Maxis. ALL RIGHTS RESERVED.
大阪ナニワ摩天楼：©1998 RON

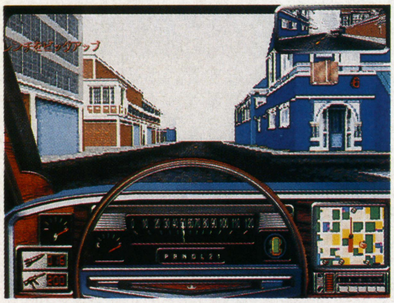
ストリート オブ シムシティー

■Windows95
■9,800円
■発売中

『シムシティ2000』で造った街のなかを車でかっ飛ばそう，というコンセプトで作られたソフトが，この『ストリート オブ シムシティ』だ。じゃあ，『シムシティ2000』を持ってないとダメなの？　と思うかもしれないが，心配ご無用。あくまでもそれはウリのひとつであり，このソフト単体でも十分に楽しめるようになっているので，これまで『シム』にふれたことのない人でも大丈夫だ。

ゲーム内容は，敵車をミサイルや地雷などでジャマしつつ，ステージごとに設定されたノルマをこなしていくというもの。いわゆる「レーシング・ゲーム」ではなく，街中でのサバイバル・レースを楽しむといったタイプのゲームである。

通信を利用した対戦も，レースや壊し合いなど遊びかたは豊富。ちょっと大味ではあるが，友だち数人とバトルすれば，白熱することウケアイなのだ。



▲ゲーム画面はこんなカンジ。練習モードで気軽にドライブするのも楽しいぞ

STAGE1：明日の勝利のために

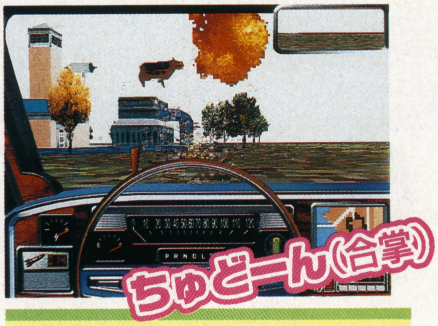
このゲームのおもしろさは対戦プレイにあり！　と思ったKazooはやぶらーに挑戦状を突きつけた。すると「おうっ，返り討ちにしてくれる！」と快い（？）返事が。そこで決戦は数日後とし，それぞれが熱き特訓をはじめたのだった。

第1日目

まずは完璧な操作から，というわけでマニュアルを見る。「えーと，カーソルで移動，Hがジャンプ，Sがシールドで，Wが…ってこんなに覚えられるかー（怒）」。じつはKazooはキーボードでの操作をしたことがなかったのである。トホホ。

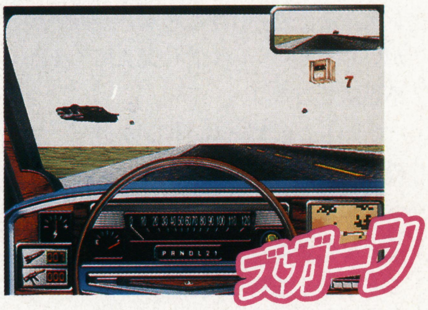
第2日目

なんとか，まともに走れるレベルまで成長。「へっ，誰であろうとオレのジャマはさせないぜ」と調子に乗り，草原にたたずむ牛にも攻撃するというヒドいありさま（練習モードでだけど）。しかし天罰がくだったのだろうか。ふとした拍子に愛車はコースアウト，海深くに沈んでしまったのだった。ブクブクブク……。



第3日目

荷物の配送や敵のせん滅など，ステージによってノルマもさまざまだが，どれもうまくこなせるようになり，なかなかイイ感じ。これなら勝てると思い，有頂天になるKazoo。やぶらーもOKとのことなので，対戦は翌日行なうことに。



関連作品情報

〝シムワールド構想〟。それは，中心となるソフトで街を造り，そこに異なるさまざまなゲームをリンクさせて遊ぶという，『シム』シリーズの新たな展開である。そのコアタイトルとなる予定の『シムシティ3000』はまだ発売されていないが，現在でも『シムシティ2000』で造った街を自由に飛べる『シムコプター』や，今回紹介している『ストリート オブ シムシティ』で，構想の一端にふれることができる。

これらをプレイして，これから本格始動する〝シムワールド構想〟を先取り体験してみてはどうかな？

シムシティ2000 スペシャルエディション日本語版

■Windows95
■6,980円
■発売中

▲市長になって都市を開発するおなじみのSLG。『スペシャルエディション』では，シナリオ集やユーティリティも付属

シムコプター

■Windows95
■12,800円
■発売中

▲ヘリコプターを操作し，都市で発生するさまざまな災害や犯罪を解決していく。〝シムワールド構想〟関連ソフトのひとつ

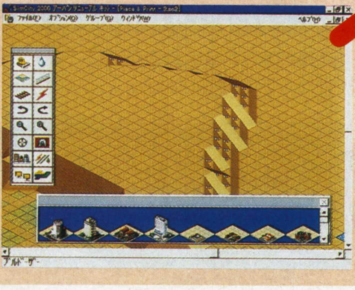
コースを自分でつくってみよう

じつはこのゲーム，『シムシティ2000』を持っていなくとも，オリジナル・コース(街)を造るだけならできる。なぜならCD-ROMに，『シムシティ2000』用のエディタ・キットである『シムシティ2000アーバンリニューアルキット』も収録されているからだ。ただ，あくまでエディタ・キットなので，建物ひとつから自分で設置しなくてはならない。それなりの根気と努力が必要となるので心するべし。

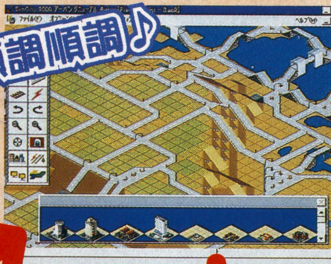
ここでは，『リニューアルキット』を使って街を造り上げるまでをカンタンに追ってみたので，参考にしてみて。

必要なもの

- ●シムシティ2000 アーバンリニューアルキット
- ●根気と努力



▶まず，土地に高低差をつけておくことが重要



◀湖などと平行して道路を敷設していくといいぞ

▶ごめんなさい。疲れて寝てます。でも，あとは建物を設置すれば……

STAGE2: 今度は戦争だ

〈はじめる前から戦争だ〉

対戦当日。話し合いの結果，勝利条件は相手を倒すこと，2本先取，その他は無制限というルールに決定。

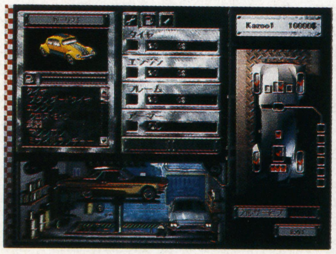
ではさっそくと，ゲームを起動し，LANでの通信対戦モードを選択した。が，なんとゲームがはじまらん！　どうやら接続部分の調子が悪いらしい。しかし，他のパソコンは使用中のため，延々と再起動させつづけること3時間……。

「よっしゃぁ，きたぁ」

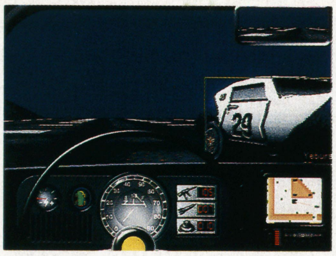
という声が上がったころ，日はトップリと暮れていた。

〈ガスは切れても弾切らすな！〉

なんだか戦う前から疲れたが，気を取りなおして第1戦。ふたりとも，はじめこそ慎重だったが，車がなかなか頑丈だとわかり，行動はどんどん過激にエスカレート。そのうち，うまいことKazoo車のうしろについたやぶらーだったが，あまりに調子に乗りすぎたために，Kazoo車を目の前にして弾切れを起こしてしまった。



◀対戦前に，自分なりの車と装備を選択するのだ



◀相手が弾切れを起こしているうちに攻撃じゃー！

「しまったぁぁ」

と，やぶらーが思ったかどうかは知らないが，Kazooから容赦ない銃弾の雨あられが降りそそいだことだけは確かだ。

〈ワナ師やぶらー〉

Kazooが一歩リードした状態で，第2戦がはじまった。やぶらーは同じ失敗をくり返さないように，ムチャな攻めはしてこない様子。そこで，イッキに勝負をつけようともくろんだKazooは，うしろから果敢に攻めたてた。しかしつぎの瞬間，Kazooの車はなぜか大破。呆然とするKazooが横を見ると，そこには満面の笑みを浮かべたやぶらーが。

「ハッハッハッ。逃げ腰と見せかけて，じつは地雷をまきまくっていたのだよ。あまい，あまい」

〈激戦の結末は……〉

もうこちらも余裕のない第3戦。ついにKazooは，最終奥義のオイル&地雷設置作戦を展開(要はオイルで相手をすべらせ，地雷を踏ませるという，ただのセコイ作戦)。やぶらーもそれは見切ったようで，なかなかひっかからず膠着状態がつづいていたが，戦いは意外なところで決着がついた。なんと，やぶらーが自分の設置した地雷で自滅したのだ。アーメン。

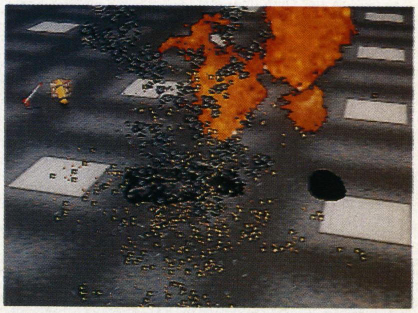
〈戦い終わって反省会!?〉

数時間の(うち3時間はパソコンとの)激闘のすえ，勝利を手にしたKazoo。喜びまくるKazooの横で，やぶらーが

「俺の選んだ車は，スピードが速すぎてシビアだったんだよな，むー。よし，つぎは負けないぞ」

「つぎって，まだやるんかいー!?」

……こうしてエンドレスな戦いがくりひろげられていくのであった。



▲哀れなり，やぶらー。まさか自分の地雷にやられるなどとは，対戦前には思ってもいなかっただろう

NEW WORKS of 大戦略

大戦略 マスターコンバット2

名作SLG『大戦略』シリーズに，2本の新作が登場。タイプこそちがうものの，2作ともファンの期待に応えてくれそうな作品だ。　（文／林　秀人）

■システムソフト　■Windows95　■9,800円　■4月23日発売予定

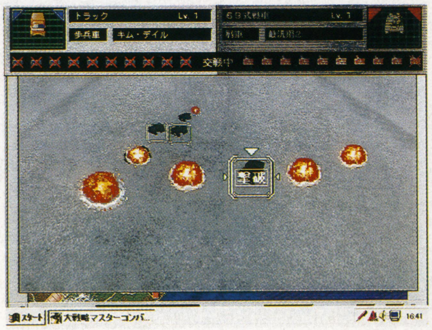
個性的なシステムが光る戦略級SLG

『大戦略』シリーズの産みの親であるシステムソフトから発売されるのは，シンプルなシステムと奥深い内容で，幅広いファン層を獲得している『～マスターコンバット』の続編である。

しかし本作を単なる続編だと思ってプレイすると，手痛いしっぺ返しを食らうかもしれない。なぜならこの作品は，戦術級SLGであった前作から大幅にリニューアルされた独自のシステムを持つ戦略級SLGだからである。「戦術級と戦略級って，どこがちがうの？」と思う読者もいるかもしれないが，そのあたりはのちほど解説するとして，ここではおもな変更点を紹介しよう。

最大の変更点は，なんといっても「軍団長制」の復活だ。これは『大戦略IV』にも採用されていた兵器の生産・運用に関するシステムで，プレイヤーはまず，シナリオ開始時に一括して兵器を購入し，各軍団長に配分する。そして，その軍団長を率い，指示を与えることで各シナリオをクリアしていくので，戦闘がはじまると兵器の補充は不可能になる。つまり，あらかじめ綿密な計画を練っておかないと，先へ進めないという仕組みなのだ。

これにともない，全体的な戦況を見ながら兵器を生産していく必要があるため，資金運用の重要性も向上している。



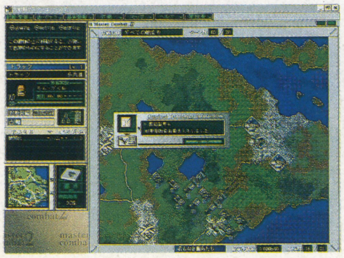
◀近未来的なSF風の戦闘画面も，シナリオと絶妙にマッチしている

◀キャラ・デザインはマンガ家の斉藤　岬が担当

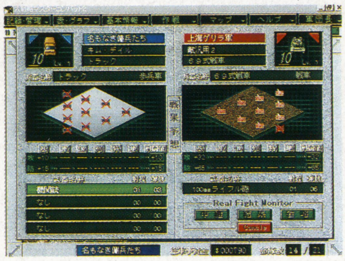
▲シナリオをクリアすると，そのシナリオに登場した兵器が生産可能になるぞ

新フィーチャー「BONUS MOVE」を採用！

さて，肝心の戦闘システムだが，前作で好評だったインターフェースは継承しつつ，新しい要素も意欲的に取り入れられている。なかでも，新要素のひとつ「BONUS MOVE」には要注目。これは敵部隊を全滅させるごとに再行動権を得られるというフィーチャーで，本作ではこれを使いこなさないと，かなりの苦戦を強いられることになるぞ。



◀アイテムで兵器の改良をする点は，前作と同じ



◀前作よりもさらに見やすくなった戦果予想画面

戦略と戦術

このふたつの言葉のちがいを端的に説明するのはむずかしいのだが，あえて解説するなら「個々の戦場で，どのように戦うか」というのが戦術であり，「戦場へ向かうまでにどのような態勢を整えるか」というのが戦略である。こう考えると，戦術級SLGよりも戦略級SLGのほうが，より広い視点で楽しむことができると言えるだろう。

◀マップの選択も，戦略的には重要な要素だ

© 1998 SystemSoft Corporation　© 1998 斎藤岬／スコラ社

アドバンスド大戦略98

NEW WORKS of 大戦略

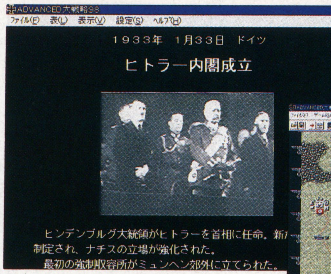
SYSTEM SOFT & SEGA

■セガ ■Windows95 ■9,800円 ■発売中

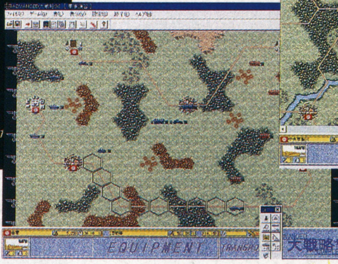
よみがえる不朽の名作!!

システムソフトが『大戦略』の産みの親なら，ある意味でセガは，育ての親である。過去にメガドライブで発売された『アドバンスド大戦略』は，第二次世界大戦下のドイツを舞台にした，シリーズとしては異色のタイトルだった。しかしその完成度の高さとディテールの細かさでユーザーの支持を得て，いまなお傑作として名を残している。そういった根強いファンの続編を望む声に応えて登場するのが，本作『アドバンスド大戦略98～Storm Over Europe』なのだ。

ゲーム的には初代『大戦略』に準じた内容となっており，ストーリーに沿って展開するキャンペーン・モードと，有名な戦場などを再現したシナリオ・モードが用意されている。ただし，登場兵器やマップなどは初代をはるかにしのぐ収録数で，セガPC研究開発部のハンパではないこだわりが，ビシバシ伝わってくるぞ。ファンなら絶対買いの1本だ。

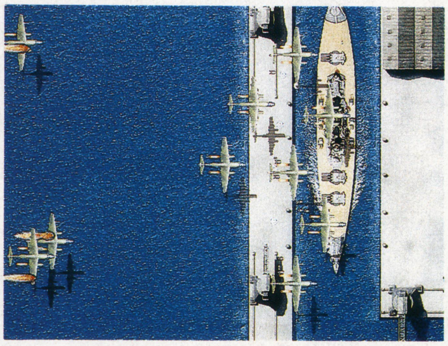


▲『アドバンスド大戦略』シリーズのファンにはおなじみのオープニング・デモ



▼制作には，なんと初代のスタッフが再結集しているのだ！

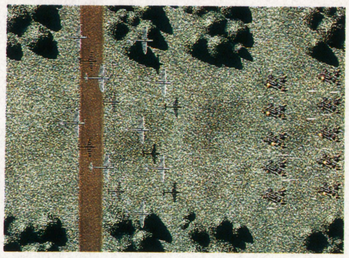
▲多数用意されているシナリオ・モードでは，最大8人の同時対戦も可能だ



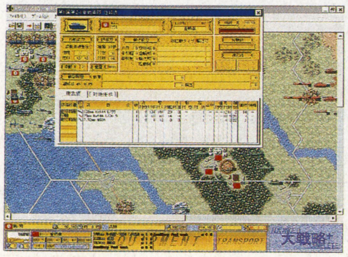
▲かつてない独特の雰囲気を持つ戦闘画面は，一見の価値ありだ

あらゆる面で垣間見える職人的こだわり

登場兵器数がシリーズ中最高という点からもわかるとおり，マニアが泣いて喜ぶ要素が満載の本作。その職人的とも言えるこだわりは，戦闘シーンにも現れていて，本物の精密模型からキャプチャーしたという数々の兵器グラフィックが，今までにない新鮮な戦闘シーンを再現してくれるのだ。また，以前に開発部へ取材でおジャマしたときに，マネージャーの大高さんが「エルアラメイン以南がね……」なんておっしゃっていたところをみると，シナリオ面でもかなりのボリュームを期待して良いようだ。本当にマニア冥利(みょうり)に尽きるソフトである。

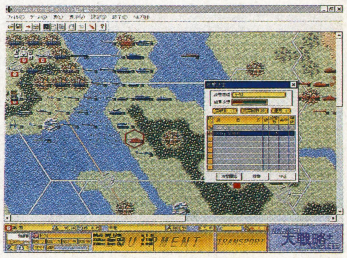


◀戦場もジオラマから取りこんだ画像を使っている



◀お約束のシナリオも、きっちり収録！

◀マニア感涙の兵器類もハンパではないぞ



▶開発中のバージョンには超兵器ばかりが登場する、シナリオも。製品版では？

パソコンソフト

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 © SystemSoft 1998

究極の理想郷にようこそ…

イース エターナル

■日本ファルコム　■Windows95　■アクションRPG　■価格未定　■4月24日発売予定

11年の歳月を経て「優しさ」はこれほどまでに進化した

『イース・エターナル』を立ち上げた瞬間，編集部内でどよめきが起きた。

仕事の手を休め，たちまち集まってくるギャラリーたち。そして主人公アドルの一挙一動に「おぉ」と感動し，やがて彼らは，お互いにかつての思い出を語りながら，目を輝かせてモニターをじっと見つめていた……。

と，思わず内輪の話をしてしまったが，それほどまでに『イース』ファンにとって『エターナル』は目が離せない存在なのだ。かつて「伝説」級の支持を集めた作品だけに，それが最新ハードで復活するとなれば，寄せられる期待も並み大抵のものではない。……だが，我々の眼に映った光景は，想像をはるかに超えたレベルだったのである。

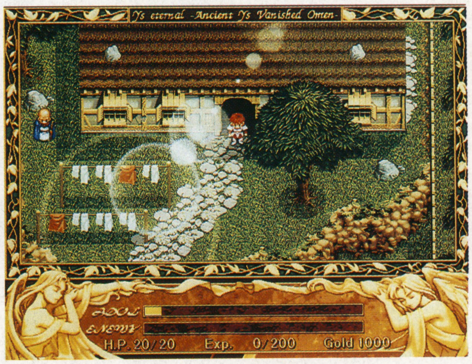
何がすごいか。世界表現のクオリティの高さである。ドアを開ければ朝日が差しこみ，町には人だけでなく，数種類の動物も歩いている。草原では雲が流れ，草花が風に揺れる。神殿や廃坑に挑めば，暗さに視界をはばまれ，忍び寄る魔物に肝を冷やす。最後に乗りこむ「ダームの塔」では，高く登るほど見下ろす地上は小さくなり，しかも時間の経過につれて風景が闇に包まれていく……。

もともと原作が持っていた，本のページを1枚ずつめくっていくように謎が明らかになっていくドラマ性と，爽快かつテクニカルなアクション性。これに，世界を表現するための優れた演出が加えられた結果，『イース』のメイン・コンセプトである「優しさ」は，かぎりない進化を遂げたと言っても過言ではない。

生みの親である日本ファルコム自らが「究極の『イース』」と呼ぶ本作。懐古の念に浸るのみならず，新しい『イース』の風を感じてほしい。（文／千歳秋吉）

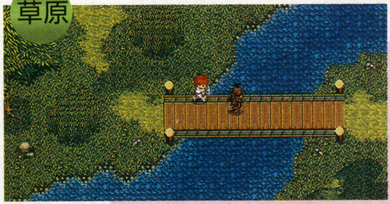
オープニング

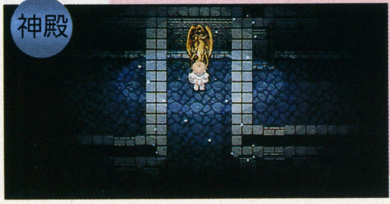
そして冒険が始まる…
旅立ちの朝



▶『エターナル』をプレイする者が必ず最初に「おぉー」と歓声をあげる場面。冒険者アドル・クリスティンの長い旅は，いま，朝日とともに幕を開けるのだ

冒険の舞台





◀▲前半の冒険の舞台となるステージを並べてみた。攻略の手順は，自分自身の手で確かめてくれ。神殿や廃坑では，周囲の見える範囲がかぎられている。注意！

© 日本ファルコム

Topics 1 冒険のはじまる町「バルバド」とは?

原作『イース』では「ミネア」という町がスタート地点だったけれど,『エターナル』では,アドルが「嵐の結界」と呼ばれる荒海を超え,「バルバド」という小さな港町にたどり着くところから物語がはじまる。

ここには町を守るべく組織された自警団が存在し，そのなかにスラフという人物がいる。自警団の中心的人物だけあって非常にいろいろなことを知っているので，これからお世話になるエステリアのことなどを聞いておこう。

ひととおり町中を歩き,話を聞いたら,魔物のうろつく草原を注意しつつ横切り,ミネアの町に向かうべし。

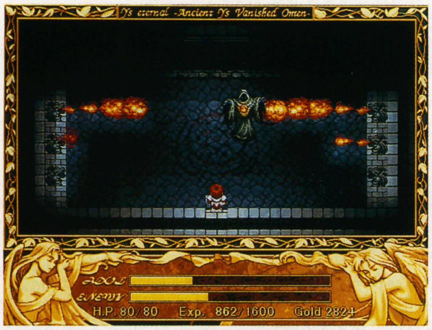
◀彼がアドルを助けてくれたスラフ。いろいろ聞こう

▶町に見張り台があることからも、魔物の脅威がうかがえる

ラブリーの部屋

◀我泣きぬれてカニとたわむる……押して歩くこともできる

▶謎の動物。「顔を洗う仕草が，ああもう♡」とは中村女史



ジェノクレス

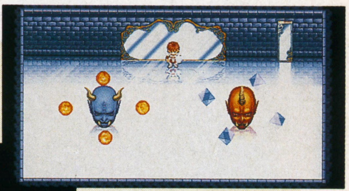
▲最初にアドルが出会うことになるボスキャラ。魔法使いを思わせる風貌を持ち，壁の両端から噴き出す炎のなかでテレポーテーションをくりかえしている。本体そのものに攻撃能力はないが，炎をくぐり抜けながらダメージを与えるのはひと苦労。「ダッシュ」と「斜め移動」をうまく使うべし

Topics 2 襲いかかる，その「質感」に息を飲む

あらゆる演出や雰囲気が原作より進化している『エターナル』だが，あの手強かった（少なくとも筆者はそう思う）ボスキャラもより俊敏に，強力になってリターン・マッチを挑んできた。

ファルコム流CG技術が駆使され，「質感」が感じられるボスとの対決は，本作最大の見せ場のひとつ。対するアドルも，新たに身につけた「ダッシュ」と「斜め移動」を駆使して迎え討つのだ!!

ニクティルガー



ヴァジュリオン

ヨグレクス&オムルガン

Topics 3 そして，あのヒロインたちは……

『イース』と言えば忘れちゃいけないのがヒロインの存在。『エターナル』でも,ふたりの少女,フィーナとレアは健在だ。

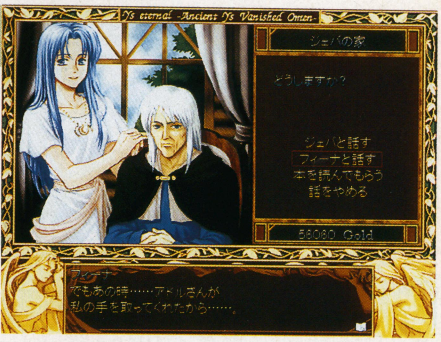
フィーナは神殿に閉じこめられているので，もちろん救出するワケだが，このときの展開はとてもスリリング。アドルは魔物が徘徊（はいかい）するなか，うしろをトコトコついてくるフィーナを「護衛」しながら外まで無事に連れ出さねばならないのだ！ 場合によっては,敵の真正面から,まさに身を盾にして守らねばならないときもある。泣かせる展開である。

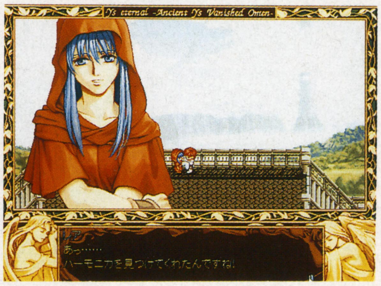
レアはミネアの町で「銀のハーモニカをなくした」と困っている。もちろん，これを探すのもアドルの役目なのだ。

フィーナ救出劇

▶アドルとフィーナの劇的な出会い。さぁ、魔物がこないうちに脱出だ！

◀彼女は足が遅く、体力もない。アドルが身を盾にして守るべし





◀レアにハーモニカを渡すと、お礼に一曲吹いてくれるのだ

パソコンソフト

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第41回

1985年・Part6『驚きの音が訪れた』

「音」に泣いたあの日

耳について離れない曲（音）の代表に，日本物産の『ムーンクレスタ』がある。当時のやかましいゲーム・センターのなかでもひときわ目立っていたその音は，オールドゲーム・ファンなら誰もが記憶しているだろう。

その日本物産の'85～'86年にかけてのタイトルに使用された音（曲）には，以下のような共通点がある。

- **基板のサウンド部分の石（ICチップ）が『テラクレスタ』から『超時迷宮レジオン』まで同一だった。**
- **現在も同社で活躍中の吉田健志氏が中心となって作曲を手がけている。**

ちなみに吉田氏は，7月発売の『コップ01』につづき，9月に『テラクレスタ』，12月には『宇宙刑事ギャリバン』と，'85年後期の全作品の作曲を担当している。

『テラクレスタ』は石不足が原因で，先に発売された国内版はPSG，後発の海外版はFM音源と，音が異なる。ゲームの3

テラクレスタ

全機合体で無敵の火の鳥に！

■日本物産
■縦スクロール・シューティング

戦闘迎撃機「ウィングギャリバー」が，4種類のパーツを地上の格納庫から奪いながら，宇宙魔王マンドラーに挑む。ドッキングすると攻撃力の増加＋3回のフォーメーション攻撃ができるようになる。

▲『ムーンクレスタ』ゆずりのトリッキーな敵の動き。出現・移動パターンなどを覚えないとツライ

マグマックス

再スタートBGMが2種類あるぞ！

■日本物産
■横スクロール・シューティング

地球を制圧した異星人に立ち向かうため，選ばれた勇者が可変メカ「マグマックス」で戦う。地上と地下の2パターンの面を進んでいき，待ち受ける巨大メカ「バビロン」を破壊するのが目的。

▶波動ガンは敵を貫通していく強力な武器だ

◀機械化都市の猛攻。この先にもバビロンが

年後に発売したCDでFM音源版が認知されてきたが，そのバージョン自体は一部のゲーム・センターに置かれていた程度。10年近くが経過してX68000に移植され，ようやくFM音源版のBGMを聴きながらのプレイが実現できるようになった。

音源の進化

GM（ゲーム・ミュージック）の歴史のはじまりはBEEP音だ。昔のマイコンから出ていた単音，と言えばイメージをつかめるだろうか。このBEEP音に抵抗をつけたりすることで擬似的な音階を持たせ，侵略音を表現したのが『スペースインベーダー』。じわりじわりと近づくインベーダーの画面にマッチしたS.E.の傑作と言えるだろう。

つぎに登場したプログラム音響発生方式，通称PSG音源は，石によって決められている3音＋ノイズ1音を，同時に鳴らすことができるというもの。各ゲームメーカーごとに，使用する石がある程度決まっていたので，音色そのものがメーカーの個性だった。時代が進むと，PSGはリズムやドラムに割り当てられることが多くなるが，音楽のメインとして使われていたころは，コンピュータ・ミュージックならではの職人芸が生み出されていた。なにしろBGMのみならず効果音までもが楽譜に落とせる世界。たとえば，『ゼビウス』のザッパー発射音は，8個の八分音符を♪＝1／30秒で再生，という楽譜で表わすことができるのだ。

音が空気の振動で伝わることに注目し，その形（波形）をクリエイターが模索し，創作できるようになった周波数変調方式，通称FM音源が使われはじめると，音色にはメーカーよりも作曲者の個性が強く出てきた。そしてPSG時代にもあった，音を重ねる技術がここでさらに活用された。たとえば，FM音源を鳴らした60分の1秒後に異なるFM音源とPSGを同時に鳴らし，しっくりこないと思ったらPSGだけを60分の1秒おきに「ミレミレミレ」とくりかえしてみたり……という具合に，1音のパートに複数音を使用することで，厚みのある音色を作ることができるのだ。

今でこそCDと同等の音質が得られるパルス符号変調方式，デジタル・サンプリングのPCM音源が主流だが，その音色は昔ほどのインパクトを持っていない。よく言われた「コンピュータ音＝ピコピコ音」のイメージも，音色をより自然に近づけていく過程で，消えつつある。

このように，音源の進化もゲーム自体の進化と同様，興味深いのである。

（1985年Part6終わり・Part7につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

宇宙刑事（コスモポリス）ギャリバン

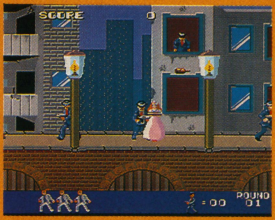
■日本物産
■宇宙刑事アクション

敵は悪の首領「ゴース」。主人公はパワークリスタルを得ることでパワーを回復し，パワーが満ちるとギャリバンに変身。その状態でさらにパワークリスタルを得ると，必殺武器が8秒間使用可能に。

シューティング マスター

■セガ
■ガンシューティング

プレイヤーはシューティングマスターとなり，いろいろな方法で捕らわれてしまう姫を助けていく。背景は各ラウンドで異なり，先に進むと敵が画面上部から縄で降りてくるなどの演出が。

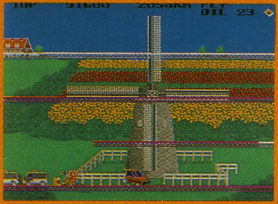


▶基本的に画面は右へとスクロールしていく

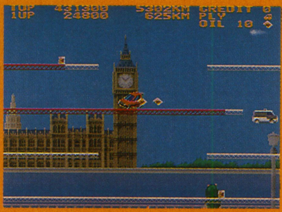
◀残り人数表示も一緒にやられポーズ

シティ コネクション

■NMK／ジャレコ
■高速道路塗りつぶしアクション



▶ハイウェイパターンは全部で16種類ある

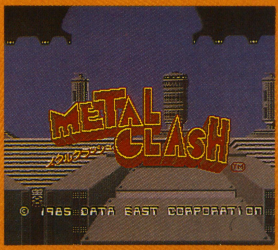


◀各ステージにボーナスが隠されているぞ

チャイコフスキーのピアノ・コンチェルトのアレンジをバックに，スピード狂の少女クラリスが，愛車で12か国のハイウェイを走破する。ネーム・レジストは点数と距離，それぞれが登録される。

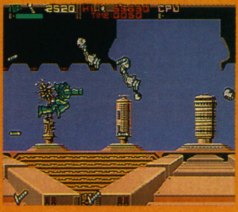
メタルクラッシュ

■データイースト
■アクション



メタロイド「MR-41」をコントロールして，つぎつぎと出現する多種多様のパワードメタロイドを全滅させていく。自機は画面内を自由に移動できるうえ，周囲8方向を攻撃することが可能。

▶メタロイドに乗りこむスタート前のデモ



◀メタロイドは爆発とともにバラバラになる

新システム&新キャラクターをバッチリ紹介！

ストリートファイターEX2

■アリカ／カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■5月上旬発売予定

おこんつは〜。前回は謎の情報を流すだけ流して去ってしまい，まことに申しわけナイ。しかし今月はちがうでぇ。つ・い・に『EX2』のおニューなシステムを大紹介しちゃうんだから。もうう（栗田ゆう子調）！さらに，気になる新キャラクターの続報もあるヨ。（文／加藤Fooすけ）

『EX2』はココがすごい！

『EX』でガードブレイクの存在を知ったときには，あまりの画期的なゲーム・システムにビリビリとくるものがあったが，今回もかな〜りキているぞ。その名も“キャンセルブレイク”。簡単に解説すると，必殺技やスーパーコンボをキャンセルして出せるガードブレイクのことだ。

このキャンセルブレイク，波動拳でも撃鳳技でも，とにかく敵に当たってさえいれば，技の動作をキャンセルしてガードブレイクへと移行できる。早いハナシがスーパーキャンセルのガードブレイク版ってとこかしら。通常のガードブレイクとちがい，より奇襲としての実用性が増しているのがポイントだネ。

さて，そうなると「ガードブレイクって意味なし？」とも思えるけど，そんなことはナイ。と言うのも，キャンセルブレイクがヒットしたときの敵の行動不能時間は，ガードブレイクのそれにくらべて極端に短いからだ。さらに，食らった相手が高速でレバーを左右に振ってボタンを連打すればスグに回復してしまうため，キャンセルブレイク後には手早く実行できる連続技を使っていく必要がある。スーパーコンボゲージ（以下，ゲージ）に余裕がある場合は，そこからスーパーキャンセルをかけてスーパーコンボへと移行していくのも悪くない選択だ。

おつぎの新システムは“エクセル”。これは，ゲージを1レベルぶん消費することにより発動する技だ。技の開始時は完全無敵，そのあとは，一定時間内なら基本技，必殺技，のいずれにもキャンセルがかかるようになるのが特徴。このキャンセルにはルールがあるので，下にあるエクセルのカコミを参照してみて。

ちなみにエクセル中の技はすべて，相手に当たったときでないとキャンセルできない。確実に当てていくならガードブレイク後に使うのがベストだと思うけど，発動した瞬間の無敵時間を利用すれば，カウンターとしても使えそうだね。

キャンセルブレイク

反撃も可能!!

必殺技やスーパーコンボ発動中に出すガードブレイク。使用するときは，ゲージを1レベルぶん必要とする。

◀相手が技を出してきたときは，簡単に反撃されてしまうのが難点

▲まずは，必殺技（スーパーコンボ）を相手に当てる

▲ここで，すかさずガードブレイクのコマンドを入力

▲相手がガードに徹していれば，見事にヒット！

エクセル

基本技から必殺技，必殺技から必殺技といった具合にキャンセルができるが，同じ技でのキャンセルは不可。詳細は，右のチャートに示しておいたぞ。

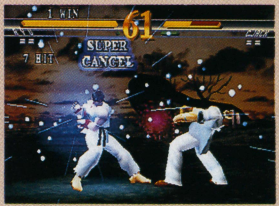
エクセル中のキャンセルのルール

基本技A↔基本技B
↓ ╳ ↓　→スーパーコンボ※
必殺技A↔必殺技B

※スーパーコンボはエクセルの終了まぎわにのみ発動可能となる

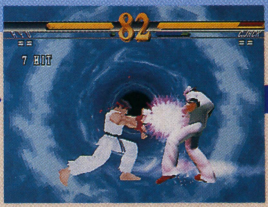
▲エクセルは，空中で発動することもできるのだ

▼ゲージがあるなら，スーパーキャンセルしてもいい



エクセルの流れ

▶写真はエクセルの基本的な流れ。基本技から入って必殺技へと移行するのが基本となる



© ARIKA CO., LTD. 1998,
© CAPCOM CO., LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

ハヤテ

持っている武器だけ見ると，クラッカージャックよりも凶悪な剣士。なみいる強敵を，自慢の剣でバッサバッサと斬り倒す。じつは出す技みんなガード不能技だったりして!? まあ，そんなことはあるわけナイ（たぶん）が，なんとなく強そうな感じはするよね。『EX』『EXplus』のどちらにもなかったタイプの新キャラクターなので，最初のうちは，ちょっと操作にとまどうかも？

◀『EX』シリーズのなかでも，かなり異色なキャラクターのような気がする

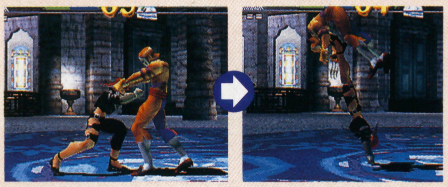
◀スーパーコンボ時は剣光が激しく輝く。あばよ涙，よろしく勇気って感じ？

▶対空迎撃もバッチリね！ これなら母さん安心だわ。その実力やいかに!?

シャロン

修道院の尼僧でありながらも諜報組織のA級エージェントという，あのエイダ・ウォンもビックリのキャラクター。その動きを見ていて，ふと思い出すのが「世界お嬢様クラブ」に籍を置く，ブレア・デイムお姉さまだけど，たぶん全然関係ないだろう（←おい）。そういえば，今回の『EX2』には，同クラブに所属しているプルム・プルナ嬢の姿も見あたりませんが……？ どうしたのかなァ。

▼この投げ技は，相手が落ちてくるところに追撃可能。ブレアばりの空中コンボをキメろ！



▲手にした銃がいかにも諜報部員っぽいが，尼僧バージョンもあるのか？

ブランカ

『スパIIX』以来，さっぱり姿を見かけなくなった彼だが，ここにきてようやく復活！ これで全国のブランカ・ファンも大満足のはずよ？ え？ スーパーコンボはちゃんと増えているのかって？ それは大・丈・夫。『スパIIX』でおなじみグランドシェイブローリングを筆頭に，ビーストハリケーン，ジャングルビートの計3種類が用意されているぞ。これならスーパーキャンセルもOKですねっ。

◀パンチボタン連打で電気も出します。ふれたキャラクターの骨は見られるのか？

◀今度のグランドシェイブローリングは，タメればタメるほどものすごいことに……！

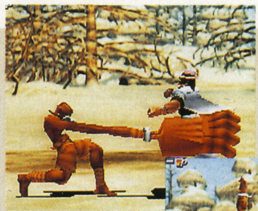
▶どっから見ても野性の血が燃え燃え（？）で，これこそブランカって感じだよねー

ダルシム

プレイステーション版『EXplusα』で活躍したダルシムが，『EX2』ではメインのキャラクターとして参戦。ヨガインフェルノもヨガドリルキックもヨガレジェンドも，すべて使用可能なので，みんなも『EXplusα』で今から鍛えておこう。

ちなみに本作では，知る人ぞ知る「48の殺人技」がすべて使用可能。また，殺人技をキメると，それに合わせて字幕が表示され，ナレーターがしゃべってくれるという凝りようだ。……なんて企画はダメですか？ 大野さん，三原さ～ん？

◀ご存知ヨガインフェルノ。『EXplusα』ではお世話になった。これなくして勝利ナシ！



◀おお？ まさか，手が届く範囲の敵を投げちゃおうっての？

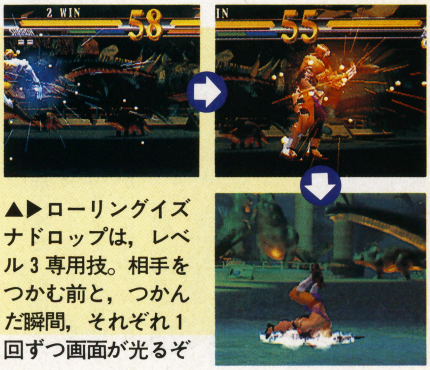
▶魅せ技としては申しぶんないヨガレジェンド。ボクうっとり

バルログ

最後に紹介するのは仮面の貴公子，バルログ。『ストII』シリーズでは，そのスピードや攻撃範囲の広さなどから畏怖され，かつ忌まれてきた彼だったけど，はたして本作ではどうなんでしょ？

ブランカ同様，ゲームに合わせてスーパーコンボは増えているようで，スカイハイクローやローリングクリスタルフラッシュのパワーアップバージョンなど，全部で4種類用意されているようだ。

◀バル姉もコレでナットク!? 仮面の下の表情も見たいナリ



▲▶ローリングイズナドロップは，レベル3専用技。相手をつかむ前と，つかんだ瞬間，それぞれ1回ずつ画面が光るぞ

マーヴルVSカプコン

クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

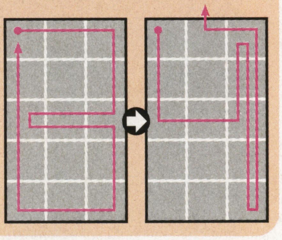
■カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■稼働中

新たに参戦するのはこの6人だ!!

MSH性能ハルク

使用コマンド

右上から数字の「3」を描いて，左上にもどる。そこから「4」を描いたあと，外周に沿って最上段中央の上まで移動。



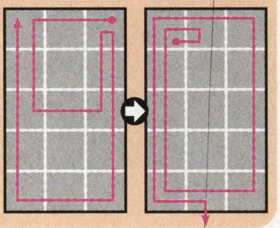
『マーヴル・スーパーヒーローズ』と同性能のハルクだが，スーパーアーマー能力がない点をのぞけば，通常のハルクと同じ。前作から本作にかけて，新たに追加された必殺技なども使用可能だ。

◀ガンマクラッシュ。燃焼の演出こそないが，性能は通常のものと変わらない

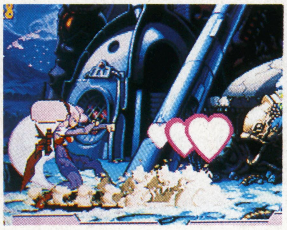
リリス風モリガン

使用コマンド

右上から「9」を描いたあと，左上→最上段中央と移動。そこから反時計回りに「0」を描き，外周に沿って最下段中央の下へ。



『ヴァンパイア セイヴァー』のリリスを思わせる，謎のモリガン。必殺技やハイパーコンボも，通常のモリガンとは異なるものが多い。彼女がいったい何者なのかは，エンディングを見てのお楽しみ。

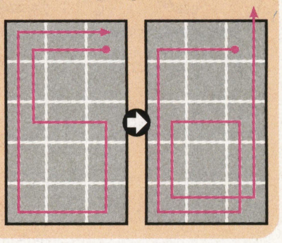


◀ハート型の飛び道具・ソウルフラッシュ。ソウルフィストとちがって射程距離が短く，使いづらい

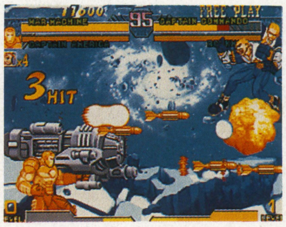
ハイパーアーマーウォーマシン

使用コマンド

右上から「5」を描き，左外周経由で右上にもどる。そこから「6」を描いたあと，外周沿いに反時計回りで，右上へ。



名前が示すとおり，ハイパーアーマーを装備したウォーマシン。スーパーアーマーとちがい，どんな攻撃を食らってものけぞることはないが，その代償として敵の攻撃をガードできない。

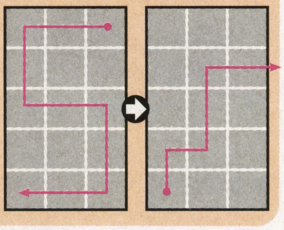


◀ハイパーコンボのプロトンキャノンはビームではなく，小型のミサイルが乱射される

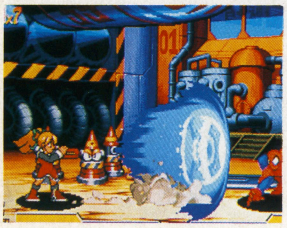
ロールちゃん

使用コマンド

右上から「5」を描いたあと，図のような階段状に移動し，そのまま右へ。隠しキャラのなかでは，もっとも簡単なコマンド。



ロックマン同様，Dr.ライトが製作したアンドロイド。ただし，ロックマンのような戦闘用のメカではないためか，対空迎撃タイプの必殺技や，チャージショット（タメ撃ち）を装備していない。

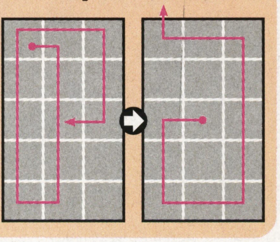


◀基本技だったロックバスターに対し，ロールバスターは必殺技あつかいになっている

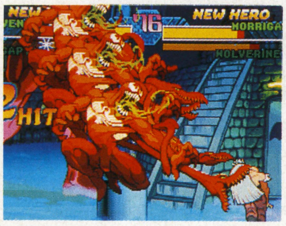
ハイスピードベノム

使用コマンド

左上から上中央→「1」→左外周沿いに左上→「2」を描くように移動。あとは右外周経由で，スタート地点の上に移動する。



朱のカラーリングが印象的なハイスピードベノム。移動速度が速く，6ボタンチェーンが可能なため，敵を押さえこみやすい。ただ，耐久力が極端に低い（通常のベノムの2分の1以下）のが欠点。

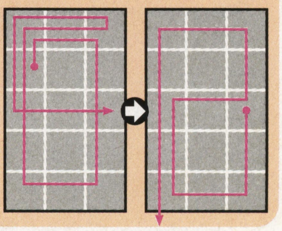


◀必殺技はもちろん，一部の基本技も通常のベノムとはちがうものになっている

シャドウレディ

使用コマンド

上から二段目の左から「7」→時計回りに右上→「8」と描いたのち，外周沿いに反時計回りで左下へ。複雑なので注意。

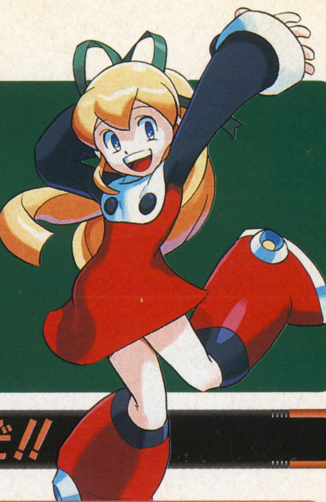


シャドルーの手で改造された春麗。空中ダッシュの高度制限がないので，前方ジャンプ低空ダッシュ【弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ】→前方ジャンプ低空ダッシュ弱Ⓟ……といった連続技が使用可能だ。

◀メカを使った攻撃も特徴。ドリルやミサイル，レーザーなどを駆使して闘う

TM&© 1998 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © MOTO KIKAKU. © CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

隠し要素をまとめて公開!!



『マーヴル VS.カプコン』が登場してから，もうすぐ2か月。前作同様，本作にもさまざまな秘密が隠されていた。ここでは隠しキャラクター使用コマンドをはじめ，好みのスペシャルパートナーを選択する方法，直接は役に立たないが，知っているとより本作を楽しめる小ネタなどの隠し要素をまとめて紹介しよう。　（文／白川大輔）

乱入キャラクターとしても登場するぞ!!

左ページで紹介している隠しキャラクターは，対CPU戦でも乱入してくる。彼らと会うには，右のカコミで説明している条件を満たして，ステージ7までたどり着けばいい。もっとも困難な条件である「すべての試合でファーストアタックを取る」も，スペシャルパートナーをうまく使えば，比較的ラクに達成できるハズだ。

なお，それぞれの隠しキャラクターには出現の優先順位が設けられていて，出現させるのがむずかしいキャラクターほど高くなっている。よって，右のカコミの条件を複数満たしている場合，優先順位の低いキャラクターは出現しないという点に注意してほしい。たとえば，ハイパーコンボ・フィニッシュが3回，ヴァリアブルクロス・フィニッシュが2回，スペシャルパートナーを使いきった回数が2回なら，リリス風モリガンではなく，ハイパーアーマーウォーマシンが出現するわけだ。

▼最終ボス・オンスロートの幻影とともに現れ，プレイヤーに挑戦するハイスピードベノム

▲シャドウレディ。出現条件がキビしいだけあって，なかなか強敵だ

乱入キャラクターの出現条件

①最初からスタートする
（乱入，コンティニューは不可）
②乱入されない
③勝利時にパートナーがふたりとも生き残っている
これら①～③の条件をすべて満たしたうえで

MSH性能ハルク
④HC, VC, VCSのいずれかのフィニッシュを3回以上キメる

リリス風モリガン
④HC, VC, VCSのいずれかのフィニッシュを3回以上キメる
⑤スペシャルパートナーを2回以上使いきる

ハイパーアーマーウォーマシン
④HC, VC, VCSのいずれかのフィニッシュを5回以上キメる
⑤上記の条件のうち，VCSフィニッシュを2回以上キメる

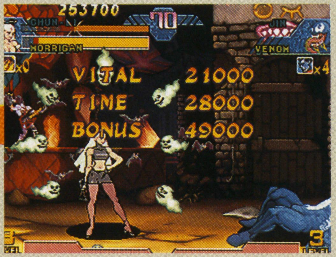
ロールちゃん
④HC, VC, VCSのいずれかのフィニッシュを5回以上キメる
⑤上記の条件のうち，VCSフィニッシュを2回以上キメる
⑥スペシャルパートナーを4回以上使いきる

ハイスピードベノム
④すべての試合をHC, VC, VCSのいずれかでフィニッシュする
⑤上記の条件のうち，VCSフィニッシュを4回以上キメる
⑥すべての試合でファーストアタックを取る

シャドウレディ
④すべての試合をHC, VC, VCSのいずれかでフィニッシュする
⑤上記の条件のうち，VCSフィニッシュを4回以上キメる
⑥すべての試合でファーストアタックを取る
⑦すべての試合でスペシャルパートナーを使いきる

オマケ1 勝利ポーズ・キャンセル

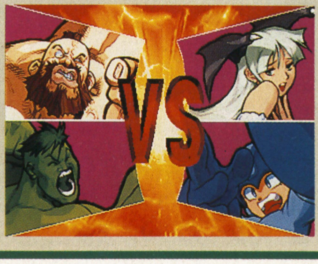
勝ちポーズをとっているときにスタート・ボタンを押すと，勝利デモに移行するまで，キャラクターを自在に動かすことができる。初代『X-MEN』から脈々と受け継がれてきたシステムだが，本作では画面が変わる直前に特定のポーズをキメると，ボーナス点が加算されるようになった。たいていは無得点の場合が多いが，なかなか見られないポーズや，おもしろいポーズでうまくストップさせれば，最大50,000点もの得点が入る。なお，点数が入るのは対CPU戦のみなので注意。



◀▲勝ちポーズをキャンセルし，規定のポーズをとると，得点が入るのだ

オマケ2 先発キャラを交代

前作から導入されたシステム。通常はキャラ・セレクト画面ではじめに選んだキャラが先発になるが，VS画面のときにⓅボタンを3つ同時押ししていれば，あとに選んだキャラクターが先発になる。



◀この画面でⓅボタン3つ同時押し。先発キャラクターを交代させられる

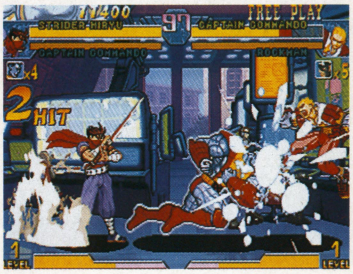
※乱入キャラクターの出現条件の英字は
HC＝ハイパーコンボ，VC＝ヴァリアブルコンビネーション，VCS＝ヴァリアブルクロスの略です

スペシャルパートナーも自由自在!!

通常はルーレットで決定するスペシャルパートナー（以下パートナー）だが，ルーレットが画面に登場する前からスタート・ボタンと特定のボタンを押しっぱなしにしておけば，各ボタンに対応したパートナーが必ず選択される。また，隠しキャラ（CPU）のパートナーとして登場するシャドウとセンチネルも，この方法を使えば，プレイヤーのパートナーとして使用することが可能だ。各パートナーの対応ボタンは，下表を参照してほしい。

なお，前の試合で相手が使用していたパートナーを選択したい場合は，勝利メッセージ画面に移行する前からⓀボタンを押しておく必要がある。

◀ローグは基本技→パートナーが連続ヒットする，数少ないパートナーのひとり

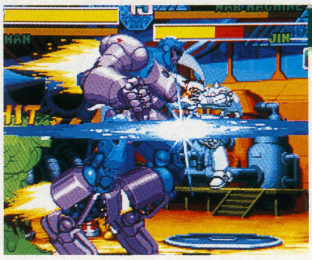


▶ザ・キング・オブ・スペシャルパートナーのコロッサス

シャドウ

◀前作の隠しキャラクター。サマーソルトジャスティスで敵を攻撃する。軌道の関係上，遠距離の相手には効果がない。使用できる回数は 3 回

センチネル



◀初代『X-MEN』以来，3 年ぶりの登場。前方に突進していくが，敵の攻撃を受けるとその場で停止する。使用回数は 4 回

スペシャルパートナーを選択するときに押しておくボタン

超戦士	弱Ⓟ
魔法使いピュア&ドラ猫ファー	弱Ⓚ
想鐘サキ	強Ⓟ
デビロット姫と地獄大師&Dr.シュタイン	中Ⓟ＋強Ⓟ
ミシェルハート	弱Ⓟ＋弱Ⓚ
ルー&アカビー	中Ⓟ
アーサー	弱Ⓟ＋中Ⓟ
アニタ	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ
トンプー	弱Ⓟ＋強Ⓟ
サイクロップス	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋弱Ⓚ
サイロック	中Ⓚ
ストーム	弱Ⓟ＋強Ⓟ＋弱Ⓚ
コロッサス	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋中Ⓚ
ジャガーノート	弱Ⓟ＋中Ⓚ
マグニートー	強Ⓟ＋弱Ⓚ
アイスマン	中Ⓟ＋中Ⓚ
USエージェント	強Ⓟ＋中Ⓚ
ローグ	弱Ⓟ＋中Ⓟ＋強Ⓟ＋弱Ⓚ
マイティ・ソー	中Ⓟ＋弱Ⓚ
ジュビリー	中Ⓟ＋強Ⓟ＋弱Ⓚ
シャドウ	弱Ⓟ＋強Ⓟ＋中Ⓚ
センチネル	中Ⓟ＋強Ⓟ＋中Ⓚ
前の試合で相手が使用していたパートナー	Ⓚボタンのいずれか※

※この場合のみ，スタート・ボタンを押す必要はなし

インストカードに載っていない必殺技たち

本作にはインストラクション・カードに記載されていない必殺技やハイパーコンボがいくつも存在する。単にスペースの関係上載せきれなかったと思われるものから，エターナルスランバーといった完全な隠しハイパーコンボまで，さまざまだ。ここでは，それらの特殊技，必殺技，ハイパーコンボを一挙に紹介する。

なお，名前に☆マークがついているものは通常のハイパーコンボ，★マークがついているものは，レベル3専用のハイパーコンボであることを示している。

キャラクター名	技名	コマンド
リュウ(リュウモード)	☆真・昇龍拳	→↓↘＋ⓅⓅ
リュウ(ケンモード)	☆昇龍裂破	↓↘→＋ⓅⓅ
	☆神龍拳	↓↘→＋ⓀⓀ
	☆疾風迅雷脚	↓↙←＋ⓀⓀ
リュウ(ゴウキモード)	天魔空刃脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
	阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
	☆滅殺豪波動	↓↙←＋ⓅⓅ
	☆滅殺豪昇龍	↓↘→＋ⓅⓅ
	☆天魔豪斬空	空中で↓↘→＋ⓅⓅ
	★瞬獄殺	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ
春麗	零式気功拳	→＋強Ⓟ
	☆覇山天昇脚	→↓↘＋ⓀⓀ
ザンギエフ	エリアルロシアンスラム	→↓↘＋Ⓚ
	★ウルトラファイナルアトミックバスター	レバー1回転＋ⓀⓀ
ザンギエフ(アイアンボディ中)	ウォッカファイヤー	↓↘→＋ⓅⓅ
	☆シベリアンブリザード	レバー1回転＋ⓀⓀ

キャラクター名	技名	コマンド
ストライダー飛竜	フォーメーションB	←タメ→＋Ⓟ
	フォーメーションC	←タメ→＋Ⓚ
	ワープ	←↓↙＋ⓅorⓀ
	壁張り付き	↓↙←＋Ⓟ
	着地	壁張り付き中→
	上移動	壁張り付き中↑
	下移動	壁張り付き中↓
	反対側の壁へ移動	壁張り付き中←→
	サイファー攻撃	壁張り付き中Ⓟ
	地面に飛び蹴り	壁張り付き中Ⓚ
	スライディングキック	壁張り付き中↓要素＋Ⓚ
ジン・サオトメ	サオトメファイヤー	挑発中にⓅ連打
モリガン	シェルキック	空中で↓要素＋中Ⓚ
	★エターナルスランバー	弱Ⓟ，中Ⓚ，←，中Ⓟ，強Ⓚ
キャプテンアメリカ	前転	→↘↓↙←＋Ⓟ

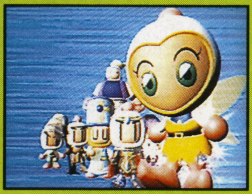
※コマンドはすべてキャラクターが相手の左側にいるときのものです

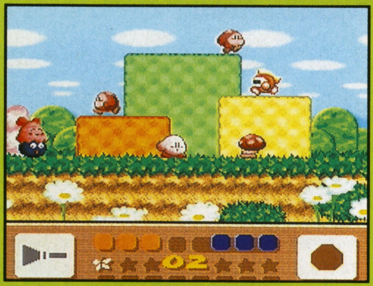
●マイコンBASICマガジン5月号とじ込み付録●

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

1998
5
MAY





CONTENTS

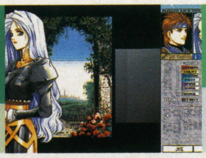
❸ パソコン(116作)
⓫ プレイステーション(51作)
⓯ セガサターン(35作)
⓱ ニンテンドウ64(4作)
⓱ スーパーファミコン(3作)
⓲ ゲームボーイ(8作)
⓲ アーケードゲーム(13作)
⓳ ネオジオ&ネオジオCD(2作)
⓴ ゲーム・ミュージック&ビデオ(84作)

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
98年4月に発売される全316本を収録

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

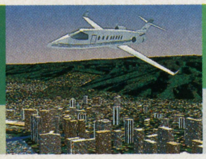
今月は，工画堂スタジオのファンタジーSLG『シークエンス・パラディウム』がトップ。『パワードール』シリーズのスタッフが手掛けており，本格派戦術SLGに育成の要素をプラスした内容になっている。「ショックプライス500」シリーズは，5タイトルもランクイン。500円という手軽さと，シンプルな内容が好評のようだ。

1 シークエンス・パラディウム
初登場



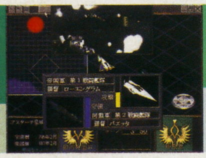
●工画堂スタジオ ●11,800円
●SLG ●Win95

2 マイクロソフト フライトシミュレータ98
前2位 2回



●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

3 銀河英雄伝説V
前1位 2回

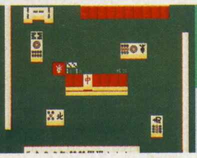


●ボーステック ●10,800円
●SLG ●Win95

4 マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア
↑前7位 3回

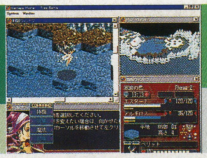
●マイクロソフト ●オープン価格
●SLG ●Win95

5 ショックプライス500 麻雀
前4位 9回



●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

6 ヴァンテージ・マスター
前3位 3回



●日本ファルコム ●10,800円
●SLG ●Win95

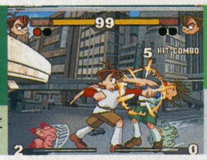
7 ULTIMA ONLINE（日本語マニュアル付英語版）
↑前9位 5回

●エレクトロニック・アーツ ●9,800円
●RPG ●Win95

8 リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト
前6位 3回

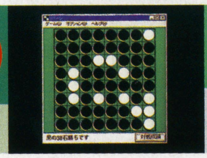
●SME・インターメディア ●8,800円
●AVG ●ハイブリッド

9 2D格闘ツクール95
↑前13位 2回



●アスキー ●9,800円
●ツール ●Win95

10 ショックプライス500 リバーシ
初登場



●SME・インターメディア ●500円
●テーブルゲーム ●ハイブリッド

11	DIABLO（日本語マニュアル付英語版）	●ソース ●オープン価格 ●ARPG ●Win95	↑再登場 10回
12	SDガンダムウォーズ	●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●6,800円 ●SLG ●Win95，Mac	↑前16位 3回
13	ウイザードリー ネメシス アドベンチャー	●エレクトロニック・アーツ ●9,800円 ●AVG ●Win95	初登場
14	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド	初登場
15	HELL FIRE（日本語マニュアル付英語版）	●ソース ●オープン価格 ●データ集 ●Win95	前5位 3回
16	RED BARON 2（日本語マニュアル付英語版）	●シエラ・パイオニア ●7,800円 ●フライトSLG ●Win95	初登場
17	ショックプライス500 シューティングマシーン	●SME・インターメディア ●500円 ●シューティング ●ハイブリッド	初登場
18	A5完全版	●アートディンク ●10,800円 ●SLG ●Win95	前8位 3回
19	ショックプライス500 五目ならべ	●SME・インターメディア ●500円 ●五目ならべ ●ハイブリッド	↑再登場 2回
20	新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド	●ガイナックス ●14,800円 ●AVG ●Win95，Mac	↑再登場 4回

●ランキング協力店（集計期間2月1日～28日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎028-639-4755 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 東京都 ●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 長野県 ●ラオックスヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 福井県 ●COMP 100満ボルト福井店☎0776-26-2228 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県 ●コムロード岡崎店☎0564-25-5635●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3390 京都府 ●OAビジネスプラザ京都店☎075-344-0347 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 鹿児島県 ●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3592

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（全国のセブンイレブン，ファミリーマート，サークルケイ，サンクス，四国スパーで取りあつかい）

■基本的に'98年4月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーではC表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，WinCE＝Windows CE専用，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用，PC-98＝PC-9801／9821シリーズ

パソコン

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

PERSONAL COMPUTER

●海外で『ファイナルファンタジーVII』発売決定

スクウェアがプレイステーションで発売した『ファイナルファンタジーVII』が，海外でWindows95に移植される。発売元は『トゥームレイダー』などを開発したEIDOS社。メッセージが英語に翻訳されているほか，音楽がアレンジ・バージョンになっている。CD-ROM4枚組で，夏ごろに北米・欧州で発売される予定。日本での発売はまだ決まっていない。また，DIAMOND MULTIMEDIA社が発売する3Dアクセラレータ・ボード「Monster 3DII」には，この海外版『FFVII』のデモが付属されている。

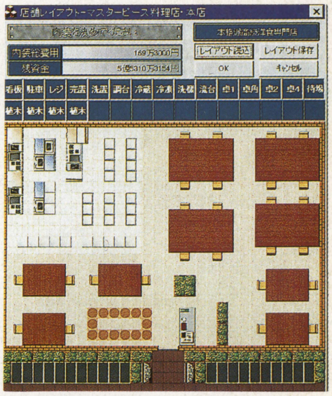
本日開店

今度はファミレスのチェーン展開だ！『ザ・ファミレス』

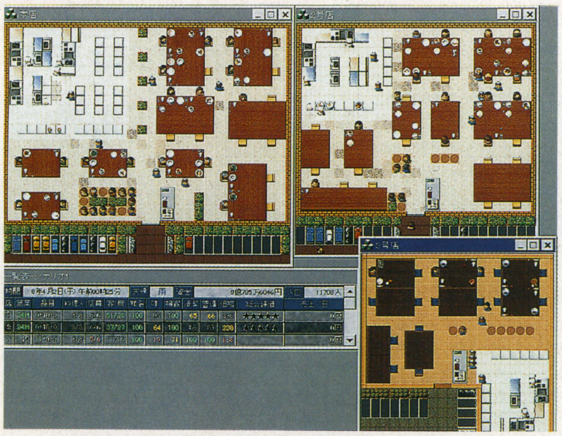
誰もが日常的に利用しているであろう，コンビニエンス・ストアの経営をテーマにしたマスターピースの『ザ・コンビニ』。家庭用ゲーム機にも移植され，その題材の身近さが幅広いユーザー層から支持を得たことは記憶に新しい。今回発売となる『ザ・ファミレス～あの街を独占せよ』では，コンビニと同じく身近な存在であるファミリー・レストランを経営する。同社の作品ならではの着眼点が光る期待作だ。

この『ザ・ファミレス』でも，プレイヤーはオーナー的な立場になる。まずは地価と周辺の環境を見て，適切な場所に店を建設。店内のレイアウトを決めたら，料理人と店員を雇用しよう。開店後は，調理や接客，清掃などの実務がすべて従業員まかせになるので，人選は慎重に。ほかにも，営業時間やメニューの決定，宣伝活動や人事管理など，プレイヤーがしなければならないことはたくさんある。が，商品の入れかえなどを気にしなくていいという点で，『ザ・コンビニ』よりもさらに気軽に，店舗経営の気分が楽しめるだろう。

地道にお金を稼ぎ，資金に余裕ができたら，店の改築や支店の建設が可能になる。店の数を増やすのもいいし，1店舗の規模を拡大していくのもまた楽しい。和・洋・中のすべてを取りあつかうこともできれば，種類をしぼった専門料理店にすることも可能だ。レストラン経営者の道は，1本ではない。自分なりの経営を楽しもう！

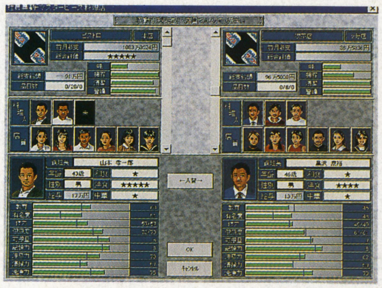


▲店内のレイアウトも，ことこまかに設定できる。部屋の模様替え的な感覚が楽しい

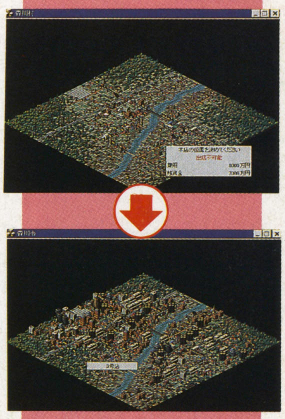


◀レストランを自分の思いどおりに経営することができる。複数の店舗のようすをリアルタイムで監視するのだ

食の理想郷を建てよう



▲従業員は店の評価を左右する重要な要素。新店舗の新人教育に，ベテランを派遣するのも効果的



◀店を出す前は，人口の少ない小さな村でも……

◀店が発展するとともに，街も発展していくのだ

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

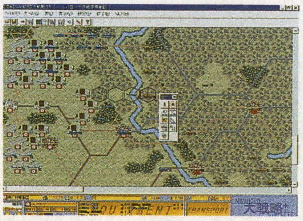
今月の新作

今月はSLGが豊作だ。『ザ・ファミレス』『アドバンスド大戦略98』『蒼き狼と白き牝鹿IV』など，人気SLGシリーズの最新作が登場するほか，第二次世界大戦が題材の戦略SLGも何作か発売される。また，希少価値が高く「幻の名作」とまで言われていた，PCエンジン用ソフト『マジカルチェイス』がWin95に移植される。遊びたくとも入手できなかった人は，この機会にぜひプレイしてほしい。

Win95

アドバンスド大戦略98 ～STORM OVER EUROPE

4/2 ■セガ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

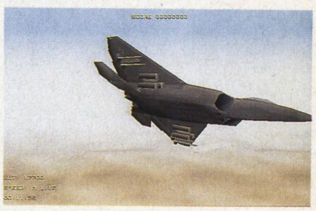


メガドライブではじまった戦術SLGシリーズ最新作。第二次世界大戦時の欧州戦線を，ドイツ軍を中心とした1,500種の兵器や地形，天候などの史実データをもとに再現。新兵器の開発も可能。

Win95

F-22 エア・ドミナンス・ファイター プレミアムパック版

4/2 ■イマジニア ■フライトSLG ■12,800円 ■CD-ROM



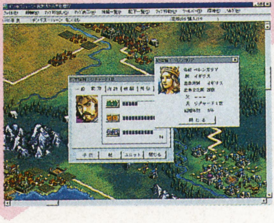
［海外から移植］F-22を題材にしたフライトSLG。操作の訓練から実戦で指揮をとるAWACSモードまで，4種類のモードを搭載。プレミアムパック版には，書籍「最新戦闘機図鑑」が同梱される。

Win95

チンギスハーン・蒼き狼と白き牡鹿Ⅳ

4/3 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

▶シリーズおなじみのオルドも健在。どんどん血族を増やしていこう



◀世界各国の文化圏のちがいが、戦闘部隊の武装にも大きく影響するのだ

12世紀末のモンゴルを舞台に，チンギス・ハーンの戦いを再現する歴史SLGのシリーズ第4弾。子孫を増やし，異文化との交流や戦闘を行なってユーラシア大陸の統一をめざす。シナリオは2種類。

Win95

信長の野望・戦国群雄伝

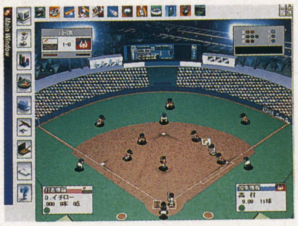
4/3 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［PC-8801から移植］『信長の野望』シリーズ第3作の復刻版。プレイヤーは戦国大名となり，家臣を指揮して内政や戦闘を制し，天下統一をめざす。オープニングなどにムービーが追加されている。

Win95

野球道3EX Special

4/3 ■日本クリエイト ■野球SLG ■11,800円 ■CD-ROM(2枚組)



野球SLG『野球道3EX』と，そのパワーアップキットが同梱された特別パック。『パワーアップキット』には，プロ野球の'98年度最新データや，各種パラメータのエディタなどが収録されている。

Win95

ビースト アンド バンプキンズ

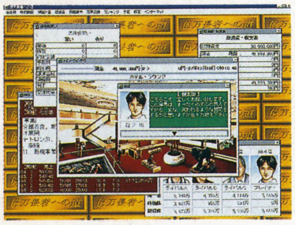
4/3 ■マクシス ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］自分の領土を取りもどすべく，小さな村を開拓していくSLG。家や風車小屋を建て，作物や乳牛を確保し，外敵（ビースト）から村を守りつつ，ミッションをこなしてゆく。

Win95

億万長者への道

4/4 ■コスモスコンピュータ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



投資家となって，株で億万長者をめざす投資SLG。ニュースや街のうわさなどから株価の変動を読みとり，株の売買をする。指し値売買や信用買いなど，現実さながらの取り引きもできる。

Win95 (DOS/V専用)

マジカルチェイス for Windows95

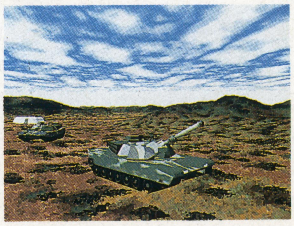
4/10 ■ボーステック ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM

［PCエンジンから移植］'91年に発売され，かわいいグラフィックや軽妙な展開が話題を呼んだシューティングを移植。魔女のリプルを操作し，オプションとなる星の精を活用して6匹の悪魔にいどむ。

DOS/V

アーマード・フィスト2日本語版

4/10 ■マイクロマウス ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

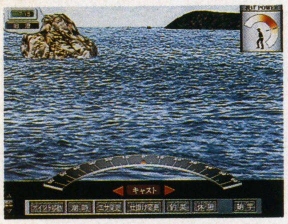


［海外から移植］アメリカの近未来戦闘戦車M1A2Abramsに乗り，さまざまな地形の戦場で装甲戦を展開するSLG。中東の砂漠やシベリアのツンドラ，アフリカの平原などを再現している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ウキウキ釣り天国 海釣り三昧

4/10 ■テイチク ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



同社の『ウキウキ釣り天国』シリーズ最新作。『2』の波止釣りと『3』のボート釣り，両方の海釣りが楽しめる。釣果が魚拓で展示される魚拓展示館や，魚の図鑑，魚料理のレシピなども収録。

Win95

CATZ Ⅱ

4/16 ■アスキー ■SLG ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］コンピュータのなかで猫を飼育する，仮想ペット育成SLGの第2弾。2匹を同時に育成することができるようになり，『DOGZⅡ』や前作のペットといっしょに育てることも可能。

Win95

DOGZ Ⅱ

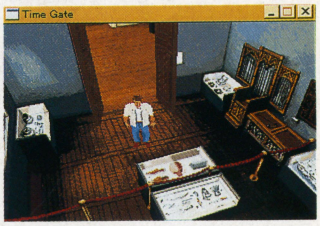
4/16 ■アスキー ■SLG ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］モニター上で犬を飼育するSLG第2弾。2匹同時に飼育できるようになったうえ，前作や『CATZⅡ』のデータが活用できる。ペットの動きはスクリーンセーバーとしても利用可能。

Win95

ナイトチェイス

4/21 ■NECインターチャネル ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］『アローン・イン・ザ・ダーク』シリーズを手がけたインフォグラム社による，3DポリゴンAVGの最新作。中世を舞台に，とらわれた恋人を救うべく，秘密のダンジョンを探索する。

Win95

パンツァージェネラルⅡ日本語版

4/16 ■メディアクエスト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

▶戦況から各種兵器のデータまで，第二次世界大戦当時を克明に再現している

◀リアルな地形の戦場で展開する戦車戦。次世代エンジンによる映像は必見

［海外から移植］ドイツ軍を中心に，第二次世界大戦を再現したウォーSLG。約30のバトル・ステージと，マルチプレイ専用の12のシナリオを収録。史実を忠実に再現した戦闘が体験できる。

Win95

ゾーク グランド・インクイジター

4/22 ■アクティビジョン・ジャパン ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］奇想天外なAVG『ゾーク』シリーズ最新作。『ゾークネメシス』にも使われたZビジョン機能による美しい映像と，オンラインを使った協力プレイが特徴。攻略ガイドが付属している。

Win95

ダーク・アース日本語版

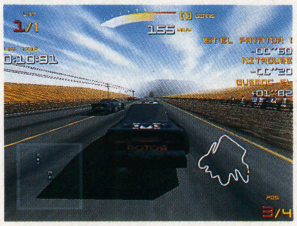
4/22 ■メディアクエスト ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］24世紀の地球を舞台に，光の都市スパルタを脅かす邪悪な影に立ち向かうAVG。3Dグラフィック上で展開するストーリーは，プレイヤーの行動によって，さまざまに変化する。

Win95

アルティメット・レース・プロ

4/22 ■メディアクエスト ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

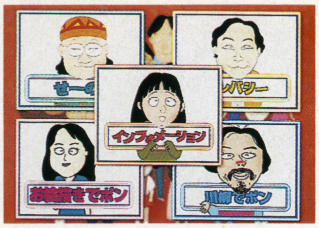


［海外から移植］3Dポリゴンによる本格派レーシング。さまざまな時間や天候のなかを，最大16台の車が走行する。ネットワーク対応のマルチプレイでは，敵車の動きを監視することも可能。

ハイブリッド（Win95 Mac）

谷山浩子のそれゆけ！㊫ゲーマーズ

4/22 ■インナーブレイン ■オムニバス ■3,980円 ■CD-ROM

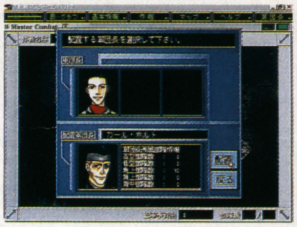


人気ミュージシャン，谷山浩子の企画によるミニゲーム集。本人考案による連想ゲーム「せーの」など，誰でも楽しめる4種類のゲームを収録。成績がいいと「音の神経衰弱」などのオマケが遊べる。

Win95

大戦略マスターコンバット2

4/23 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



人気SLG『大戦略』に，キャラクター性や成長の要素を加えた『マスターコンバット』の第2弾。第三次世界大戦終結後の世界を舞台に，新国連の平和維持軍の一員として暴動の鎮圧などにあたる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

たたかうOL

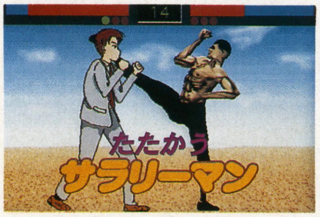
4/24 ■ビー・エス・ディー ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

OLの人生をパロディにしたボードゲーム。多種多様なミニゲームやイベントをこなし，“女社長”や“玉の輿”など，自分のめざすゴールに向け，お金や知性など6つのポイントを増やしていく。

ハイブリッド（Win95 Mac）

たたかうサラリーマン

4/24 ■ビー・エス・ディー ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

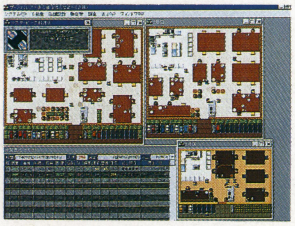


サラリーマンの人生を題材にした，コミカルなボードゲーム。いくつもに枝わかれしたルートを進み，30種類のミニゲームに挑戦する。人望やモテモテ度などのポイントを満たすのが目的。

Win95

ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ

4/24 ■マスターピース ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

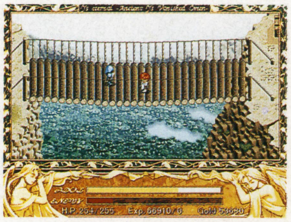


同社の『ザ・コンビニ』につづく，店舗経営SLGの第2弾。街にファミリー・レストランを建て，店を大きくしつつチェーン展開をかさね，街とともに自社の店舗グループを発展させていく。

Win95

イース エターナル

4/24 ■日本ファルコム ■ARPG ■価格未定 ■CD-ROM



同社の代表作であるアクションRPG『イース』をリメイク。内容はほぼそのままに，グラフィックや，ゲーム中のこまかな演出などが新しくなっている。マウスでの操作も可能になった。

Win95

だいな♥あいらん

4/24 ■CSK総合研究所 ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］竹本 泉による，人間と恐竜が同居する独特な世界を楽しむデジタルコミック。どこででもセーブ可能なフリーセーブ機能，早送り・巻きもどし機能，壁紙集などを追加。

Win95

帆船戦略シミュレーション 中世大海戦

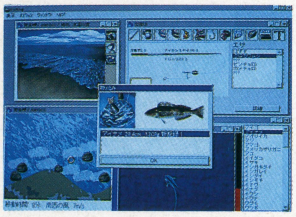
4/24 ■ケイエスエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

帆船部隊を率いて作戦を遂行していく海戦SLG。風向きなど，天候の変化をうまく利用し，護衛や破壊といった多彩な作戦をこなしていく。敵船の拿捕が可能であったりと，戦略が多彩な点も特徴。

Win95

昼休みには竿持って

4/24 ■スターフィッシュ ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM

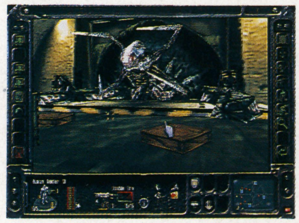


シナリオがなく，気軽に楽しめる釣りゲーム。釣り場マップが自動生成されるほか，手に入れた仕掛けをいろいろと組み合わせることができるなど，自由度が高い。釣りで友人を増やすモードもある。

Win95

インキュベーション

4/30 ■セガ ■SLG+RPG ■8,800円 ■CD-ROM

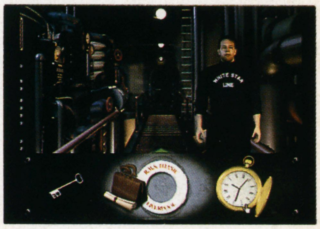


［海外から移植］ウイルスに感染された植民惑星スケイラの原住民たちと戦うシミュレーションRPG。マップは3Dグラフィックで構成されていて，あらゆる場所，あらゆる角度に視点を変更できる。

Win95 P.Mac

タイタニック日本語版

4/10 ■バンダイ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

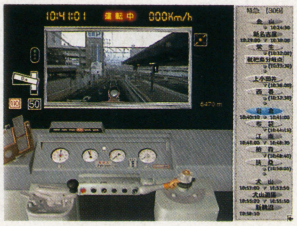


［海外から移植］氷山に激突して沈没した豪華客船タイタニック号を，当時のデータをもとに緻密に再現したAVG。諜報部員として船に乗りこみ，他国の陰謀をあばきつつ，沈みゆく船から脱出する。

Win95 Mac

トレインシミュレーター 名古屋鉄道（1）（金山〜新鵜沼・犬山〜新可児）

4/17 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

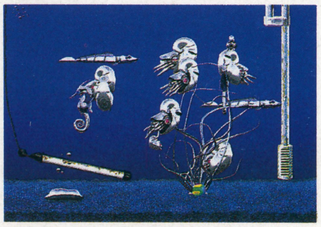


電車の運転を疑似体験する鉄道シミュレータ第11弾。名鉄こと名古屋鉄道の犬山線・広見線の2路線と，現在研究開発中のリニアモーター・カーを忠実に再現している。BGMはカシオペアが担当。

ハイブリッド（Win95 Mac）

AQUAZONE™ メカージャ オルモラ

3/6 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM

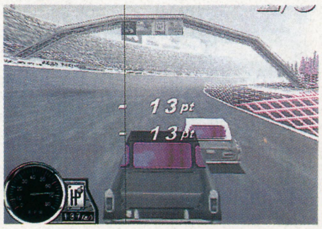


モニターを水槽に見立てる電子アクアリウムの追加データ集。金属の体を持つ架空の魚「MEKASIA」シリーズの第5弾で，オウム貝によく似た外観のオルモラを収録。エサや底砂なども付属する。

Win95

エクストリームドライビン クラシックス

3/13 ■アクアシステム ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM

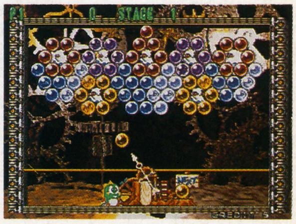


往年のクラシック・カーが競う3Dレーシング。フィアット500，ロータス・エランといった8種類の名車が，レース場や公道などを走り抜ける。レトロ調の画面や運転スタイルの判定機能などを採用。

Win95

パズルボブル2X

3/26 ■ゲームバンク ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

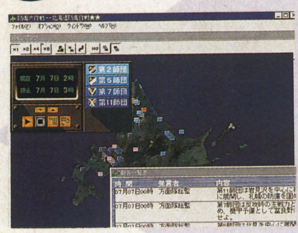


［アーケードから移植］ビリヤードの要領でアワを上に飛ばし，同色のアワにくっつけて消すパズル。『2』の移植に加え，『2X』の一部の面もあわせて収録。ネットワークによる通信対戦も楽しめる。

Win95

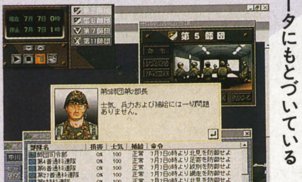
防衛大作戦

3/19 ■ゲームバンク ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



自衛隊の北海道防衛をテーマにした作戦級SLG。ユニットを直接動かさず，師団会議を行なって連隊長に命令することでゲームが進行する。防衛白書など，現実にもとづいたデータが採用されている。

▶舞台は現代の日本。民間人の命を守りつつ，ロシアの侵攻をくい止めるべし

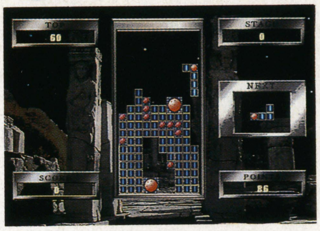


◀各部隊の名前や編成，配置などは，すべて実際のデータにもとづいている

Win95

テトリス+ボンブリスLT

3/20 ■BPS ■アクションパズル ■3,980円 ■CD-ROM



スーファミ版『スーパーテトリス2+ボンブリス』のうち，エンドレスにブロックが落下するモードのみを移植。通常の『テトリス』と，爆弾でブロックを破壊できる『ボンブリス』が遊べる。

Win95

AI詰将棋その2 白銀の巻

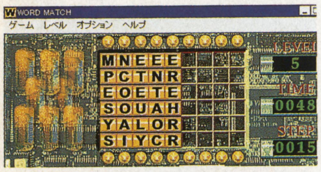
3/20 ■アスキーサムシンググッド ■詰め将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

人工知能を搭載した対戦型の詰め将棋ソフト。どんな手を入力しても，人工知能がそれに対応した手を返してくる。全日本詰将棋連盟会長の岡田　敏による，4段階の難易度にわかれた200問を収録。

Win95（CE対応）

ゲームパーク

3/20 ■エム・エス・ディ・ジャパン ■オムニバス ■5,000円 ■CD-ROM

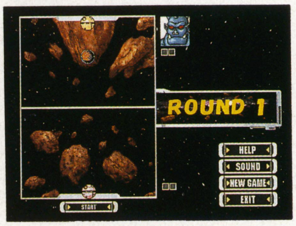


10種類のミニゲームを収録したバラエティ・ソフト。テーブル・タイプのゲームを中心に，落ちものパズルやスロットマシンなど，多種多様なゲームが収録されている。WindowsCE2.0に対応。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500 スペース・ホッケー

3/21 ■SME・インターメディア ■アクション ■500円 ■CD-ROM

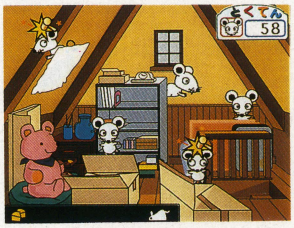


500円でゲームが楽しめる，同名シリーズの最新作。ゲーム・センターなどにある「エアホッケー」をコンピュータ上で再現している。強さの異なる5人のエイリアンと対戦ができる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500 チュウチュウたたき

3/21 ■SME・インターメディア ■アクション ■500円 ■CD-ROM

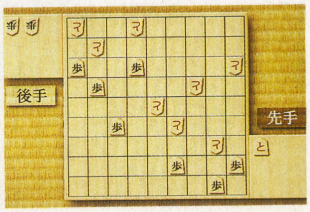


安価で手軽に楽しめる「ショックプライス500」シリーズ最新作。マウスでハンマーを操作して，部屋のあちこちに現れては消えるネズミをたたく，もぐらたたき風のアクション・ゲーム。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500 はさみ将棋

3/21 ■SME・インターメディア ■テーブルゲーム ■500円 ■CD-ROM

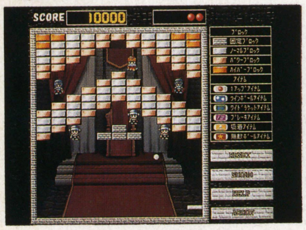


500円で遊べる「ショックプライス500」シリーズの最新作。将棋の駒と将棋盤を使った，おなじみのはさみ将棋が楽しめる。3段階の強さを持つコンピュータ戦や，プレイヤー同士の対戦が可能。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500 ヒット・ザ・ブロック

3/21 ■SME・インターメディア ■アクション ■500円 ■CD-ROM

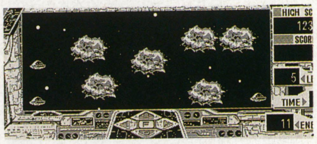


敵キャラクターやアイテムが出現するなど，現代風にアレンジされた「ブロックくずし」が楽しめる低価格CD-ROM。ブロックや敵キャラクターをすべて消すことが目的。ステージは全15面。

WinCE

シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE

3/27 ■シグマ ■オムニバス ■1,500円 ■CD-ROM

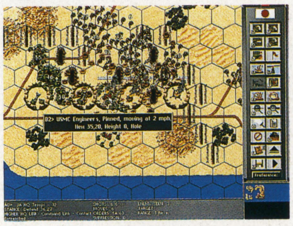


同名ミニゲーム集のWindowsCE対応版。ボードゲームの『競馬すごろく』，同じマークか数字のカードを捨てていく『WHAT IF?』，シューティングの『UFOバスターズ』を収録している。

DOS/V 日本語マニュアル付英語版

STEEL PANTHERSⅢ

4/3 ■P&Aシェアウェア ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



小隊クラスの部隊を指揮して戦う戦略SLG。1939年から現在，近未来における架空の戦争にいたるまで，40本のシナリオを収録。複数国の軍隊の指揮が可能になるなどの改良がなされている。

Win95 日本語マニュアル付英語版

WAR WINDⅡ ~HUMAN ONSLAUGHT

4/3 ■P&Aシェアウェア ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

4つの種族が入り乱れ戦う，リアルタイムSLGの続編。空を飛ぶ，水中を進むなどの特徴を持ったユニットを動かし，アイテムや魔法を活用して，ほかの種族に打ち勝つ。最大4人までの対戦が可能。

Win95（DOS/V専用）日本語マニュアル付英語版

EAST FRONT

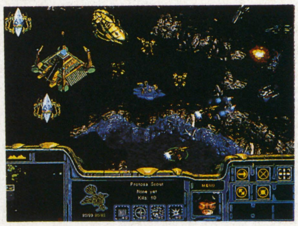
3/20 ■マイクロマウス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

ウォーSLGの老舗，タロンソフト社の最新作。第二次世界大戦中の東部戦線をテーマに，ドイツ軍とソ連軍にわかれ，300種類のユニットを操作して極東の地で戦う。エディット機能も搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

STARCRAFT

3/25 ■ソース ■SLG ■オープン価格 ■CD-ROM



人気作『ウォークラフト』の流れをくむリアルタイムSLG。銀河の覇権を賭けて，人類と2種族のエイリアンとが争う。最大8人まで遊べる対戦プレイでは，プレイヤー同士で同盟が結べる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

STARWARS REBELLION

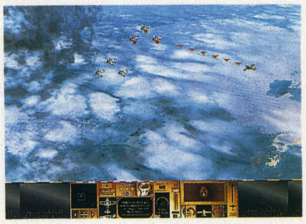
3/27 ■マイクロマウス ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

映画「スター・ウォーズ」の世界を舞台にしたSLG。帝国軍と反乱同盟軍が，200以上の惑星とそれぞれ協力しあって宇宙戦を展開する。ダース・ベイダーなど，おなじみのキャラも総登場。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）日本語マニュアル付英語版

ACHTUNG SPITFIRE

2/27 ■マイクロマウス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



第二次世界大戦中に活躍した戦闘機にスポットを当てた，アバロンヒル社によるウォーSLGの最新作。イギリス，フランス，ドイツがくり広げる，空中戦や地上爆撃などの戦闘機戦が楽しめる。

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

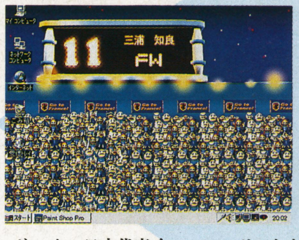
今月の新作

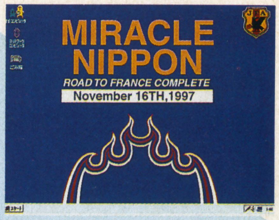
今月は，ミックス・エンターテインメントの「遊プリント」に注目したい。人気キャラの絵素材を使ってオリジナルのハガキや封筒を作成できるというソフトだが，今後もべつのキャラクターを起用してのシリーズ化が予定されている。アニメや漫画好きには目の離せないシリーズとなりそうだ。アニメといえば，根強い人気の「ふしぎの海のナディア」関連作品が2本登場。ファンは要チェックだ。

ハイブリッド(Win95 Mac)

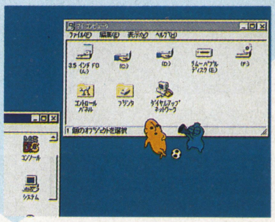
ROAD TO FRANCE COMPLETE デスクトップ・エンターテイメント

4／1
■光栄 ■アクセサリー
■6,800円 ■CD-ROM





◀各種アクセサリーのほか，95年以降の全成績を参照できる機能も用意されている



◀マスコットのハニワと土偶が画面せましと動きまわるスクリーンセーバー

サッカー日本代表チームにスポットを当てたオフィシャル・アクセサリー集。試合写真を中心とした壁紙を筆頭に，アイコン，システム・メッセージ，スクリーンセーバーなどが収録されている。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

白籏史郎 世界山岳シリーズ カラコルム

4／3
■山と渓谷社／NECインターチャネル
■エンターテインメント
■4,500円 ■CD-ROM

日本を代表する山岳写真家，白籏史郎の作品をCD-ROM化。モンゴルの首都カラコルムの情景を100点以上の写真でつづる。白籏氏へのインタビューや撮影現場の様子も，ムービーとして同時収録。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

白籏史郎 世界山岳シリーズ ネパール・ヒマラヤ

4／3
■山と渓谷社／NECインターチャネル
■エンターテインメント
■4,500円 ■CD-ROM

「白籏史郎 世界山岳」シリーズのうちの1本。7,000メートル以上の高峰が連なるネパール・ヒマラヤ地方の風景写真100点が収録されている。オリジナル・デスクトップ・カレンダーつき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

白籏史郎 世界山岳シリーズ ヨーロッパ・アルプス

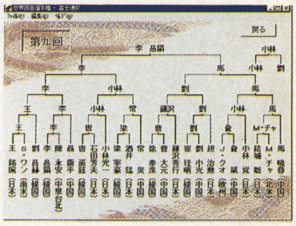
4／3
■山と渓谷社／NECインターチャネル
■エンターテインメント
■4,500円 ■CD-ROM

同名シリーズのヨーロッパ・アルプス山脈編。収録作品をスライドショー形式で閲覧できるほか，目的の写真をレンズ別，作品別，撮影月別，地図別の4項目から検索する機能も用意されている。

Win3.1/95

第九回世界囲碁選手権・富士通杯

4／3
■富士通 ■囲碁
■5,800円 ■CD-ROM

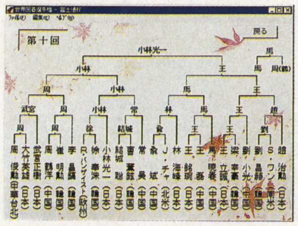


世界のトップ棋士が集う世界囲碁選手権・富士通杯の棋譜データ集。第九回の全本戦棋譜と第一～八回の厳選棋譜を，計48局収録している。プロ棋士の小島高穂九段による詳細な解説つき。

Win95

第十回世界囲碁選手権・富士通杯

4／3
■富士通 ■囲碁
■5,800円 ■CD-ROM

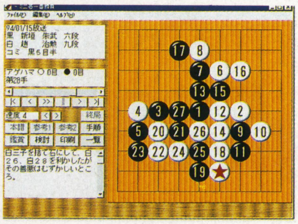


歴代の優勝者が参加した第十回大会の本戦棋譜を完全収録。プロ棋士による棋譜解説，本戦出場棋士のプロフィール紹介に加え，優勝者の小林光一九段へのインタビューも収録されている。

Win3.1/95

ミニ碁一番勝負 ～趙 治勲，馬 暁春，石田芳夫の九路盤熱闘譜

4／3
■富士通 ■囲碁
■4,800円 ■CD-ROM

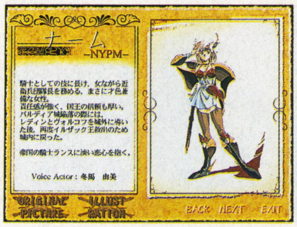


読売テレビで放映されている同名番組から，世界に名高い趙 治勲，馬 暁春，石田芳夫の3棋士が出演した貴重な映像を収録。ポイントとなる局面では参考図をもちいて，くわしく解説してくれる。

Win95

ラングリッサー I＆II＆III デジタルコレクション

4／3
■アンバランス ■画集
■4,800円 ■CD-ROM



人気SLG『ラングリッサー』シリーズのデジタル画集。イラストレーター・うるし原智志が手がけた美麗イラストが収録されている。初回生産分には，非売品の特製トレーディング・カードが付属。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ポップアップdeちびまる子ちゃん

4／9
■インナーブレイン ■エンターテインメント
■4,980円 ■CD-ROM

まる子の日記をとおして，正月，節分，ひなまつりといった年中行事を楽しむソフト。各行事に関するおもちゃや飾りの型紙を印刷する機能が用意されているので，紙工作も楽しめる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

唯登詩樹電脳画廊Vol.1 AYAME

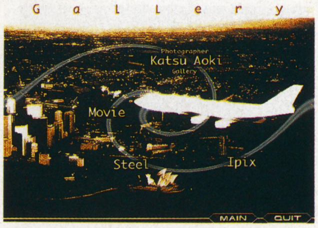
4／17
■ガイナックス ■画集
■9,800円 ■CD-ROM

漫画家の唯登詩樹が描く美少女CGを120点あまり収録したCD-ROM画集。気に入った作品は壁紙として使用できる。イラストを切り貼りして，オリジナルの女性キャラを作成することも可能。

ハイブリッド(Win95 Mac)

エアラインズVol.3

4／22
■インターリンク ■エンターテインメント
■5,800円 ■CD-ROM



同名の航空会社データ集第3弾。今回は日本エアシステムをはじめとする計5つの航空会社を，約310点の写真，40分あまりのムービー映像などの豊富な映像資料とともに，くわしく紹介していく。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ダイビングVol.6 in Fiji

4／22
■インターリンク ■エンターテインメント
■5,800円 ■CD-ROM

世界のダイビング・スポットを紹介するシリーズ第6弾。今回の舞台は南太平洋に浮かぶ楽園，フィジー諸島。現地のホテルガイド，ツアー・インフォメーションといったオプションも充実している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

全女の魂 ～全日本女子プロレス30周年記念データベース

4／22
■インナーブレイン ■データベース
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

歴代スター選手が総出演する同プロレス団体のデータベース。各選手の得意技など，計100分のムービー画像が収録されている。壁紙，スクリーンセーバー，日めくりカレンダーと，付録も豪華。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ウルトラマン図鑑3
~ウルトラマンレオ・ウルトラマン80・ウルトラマンG・ウルトラマンパワード~

4/23 ■講談社 ■データベース ■7,800円(予価) ■CD-ROM

同名データ集第3弾。海外で制作されたウルトラマンGやパワードを含む計4作品を収録している。全127話の内容をダイジェストで楽しめるほか、登場した怪獣や宇宙人のデータも完全網羅。

ハイブリッド(Win95 Mac)

京の庭

4/23 ■デジタローグ ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM

京都に存在する庭園のなかから厳選した50か所を紹介するCD-ROM写真集。約500点におよぶ収録写真+テキストという構成で、それぞれの庭園の歴史や見どころをあますところなく解説する。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

ウンマイ!楽しい!野外料理用具別レシピ集

4/23 ■金羊社 ■教養 ■4,500円 ■CD-ROM

限られた用具と設備で作ることを主眼にした、野外料理レシピ集。"トウバーナー""ナベ一丁""道具なし"と、状況におうじた料理法をわかりやすく学習できる。レシピ・プリント機能も搭載。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

ナイフを知らなきゃアウトドアーズマンじゃない

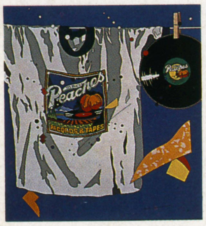
4/23 ■金羊社 ■教養 ■4,500円 ■CD-ROM

野外生活における基本アイテム、ナイフを深く掘り下げて紹介。ナイフの種類や、それぞれの使用法を写真つきで解説している。「良いナイフの見わけかた」といった各種ノウハウも充実。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

鈴木英人作品集

4/23 ■シンフォレスト ■画集 ■3,900円 ■CD-ROM



雑誌「FMステーション」のカバー・イラストや、ドラマ「DAYS」のビジュアル担当として知られる鈴木英人の絵画集。デビューから現在にいたるまでの作品、約240点を高画質で楽しめる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

タイムトラップ~時空の罠

4/23 ■ブレイン ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

[海外から移植]フランス人作家エドガー・ジャコブの原作をインタラクティブ・コミック化。タイムマシンに乗り込んだマルチマー博士が、数々の時空間をさまよい、現代に帰り着くまでを描く。

Win95

デジタルムック 機動戦艦ナデシコ1000%コレクション

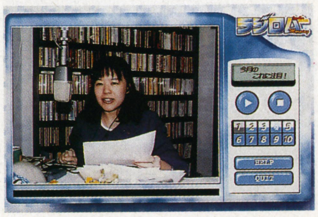
4/24 ■角川書店 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ東京系で放映され、好評を博した同名アニメの設定資料集。未公開分を含め、計1,000点以上にもおよぶ秘蔵画像が収録されている。名場面をクイックタイムムービーで参照することが可能。

Win95

ラジロム モーニング Vol.4 吉田古奈美

4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

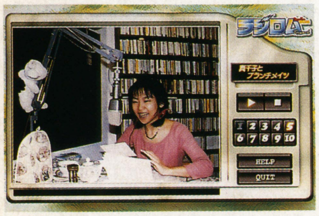


毎月発売されるCD-ROMでラジオ番組を展開するというシリーズの第4弾。パーソナリティは吉田古奈美。今回はハーブティーや、プロレス観戦に行ったときのエピソードについてトークする。

Win95

ラジロム ブランチ Vol.4 豊嶋真千子

4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



声優の豊嶋真千子が司会を務める同名シリーズのブランチ編。おたよりコーナーやイベント情報に加え、リスナーの家に直接電話をかけてクイズを出すという、視聴者参加型新コーナーも登場。

Win95

ラジロム ランチタイム Vol.4 長沢美樹&夏樹リオ

4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間ごとに区切られたラジオ番組を、毎月6本ずつ発売していくという,同名シリーズの1作。長沢美樹と夏樹リオの司会コンビが、スペシャル・ゲストに折笠愛を迎えての楽しいトークを展開する。

Win95

ラジロム ティータイム Vol.4 こおろぎさとみ&南 央美

4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組が展開する同名シリーズの新作。屋外に出たパーソナリティのふたりが、新作ゲーム出演情報やリスナーからの投稿を紹介する。デジタルカメラで遊ぶ恒例企画も健在。

Win95

ラジロム ナイト Vol.4 かないみか&結城比呂

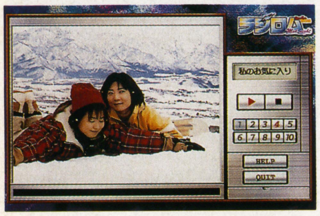
4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM版ラジオ番組とも言うべき『ラジロム』シリーズの1本。司会コンビである、かないみかと結城比呂の近況報告のほか、ナイト編初登場のミニドラマ「ラジオの精」も収録されている。

Win95

ラジロム ミッドナイト Vol.4 平松晶子

4/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



同名シリーズの新作。パーソナリティの平松晶子が、先月から引きつづき登場のゲスト・白鳥由里と、ウインタースポーツ談義で盛り上がる。ふたりがスノーボードの技を競い合うムービーも収録。

P.Mac

サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年度電脳記録年鑑

4/2 ■セガ ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

[Windows95から移植]『サクラ大戦』のキャラを起用したデジタルデータ集。基本的な内容はWin95版と同じだが、Mac版オリジナル特典として特製システム手帳が同梱されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

HIMA HOUSE

4/中 ■CAIメディア共同開発 ■エンターテインメント ■3,900円 ■CD-ROM

画面内に隠されている、さまざまなイベントを発見して楽しむソフト。表示されているテーブルや花瓶をクリックすることで、思わぬハプニングが発生する。簡単操作で年少者でもプレイが可能。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

CD-ROM画集「プリンセスメーカーワークス」

4/中 ■ナインライブス ■画集 ■4,200円 ■CD-ROM

『プリンセスメーカー』関連のイラストやゲーム・グラフィックを約200点収録したCD-ROM画集。BMPとPICTの両形式でデータが収録されている。サイズは640×480と1024×768の2種類。

Win95

デジタルプラレール&トミカDX

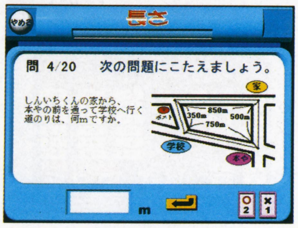
4/下 ■トミー ■エンターテインメント ■6,000円 ■CD-ROM

同社作品『デジタルトミカ』と『デジタルプラレール』をカップリング。ワープトンネルをはじめとするオリジナル部品や車両の追加のほか，マウスによる操作性も大幅に改良されている。

Win95

小学算数ドリル大臣3年生/4年生

4/下 ■アドウィン ■教育 ■各7,800円 ■CD-ROM



同じ科目でも毎回異なる問題を作成・出題してくれる算数学習ソフト。各単元の成績を一覧表示する機能が用意されているため，苦手分野をひと目で発見できる。3年生版と4年生版が同時発売。

Win95

三国志諸葛孔明伝

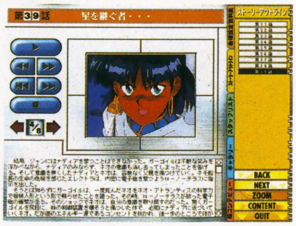
4/3 ■学習研究社 ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

諸葛孔明を中心として構成された「三国志」のデータベース・ソフト。できごとがミニ・シアターのように再現されたり，戦争や人物のデータベースを参照できる。「歴史群像」編集部が制作を担当。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ふしぎの海のナディア絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM Vol.4

4/1 ■ポニーキャニオン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

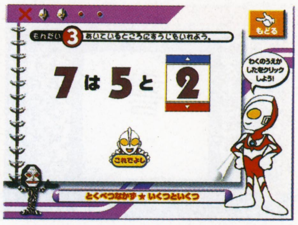


同名シリーズの第4弾。最終巻となる本作では，テレビ・シリーズ第31話～最終話の絵コンテや設定資料を参照できる。初回生産分には，CD-ROM4枚をまとめて収納できる特製ボックスが付属。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ウルトラマンのさんすうドリル 1.かずとすうじ

4/2 ■Spike ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

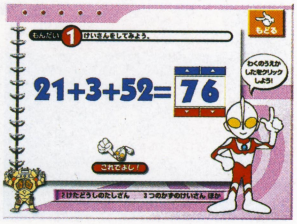


ウルトラマンをメインキャラにすえた，幼児向け算数学習ソフト。小学1年生の授業内容に沿った構成で，算数の基礎を学習できる。CD-ROMとの両面学習が可能なペーパー・ドリルが付属。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ウルトラマンのさんすうドリル 2.たしざん・ひきざん

4/2 ■Spike ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

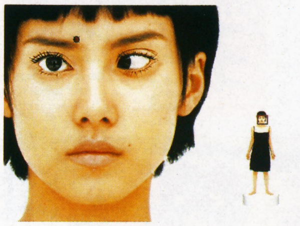


同名学習ソフト・シリーズの足し算，引き算編。小学1年生の授業内容に準拠した各3段階，計5ステップの例題が収録されている。学習のアドバイスを的確に行なえる，保護者用の例題解説も用意。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

裸婦

3/21 ■メディアファクトリー ■写真集 ■5,800円 ■CD-ROM

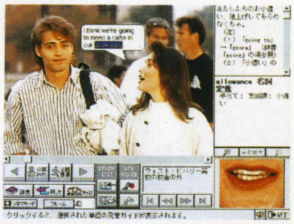


タレントの中谷美紀が企画・制作に参加している写真集CD-ROM。中谷美紀本人の全身写真がメニュー画面となっていて，身体の各部位をクリックすることで，さまざまなイベントが発生する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

英語上達 ビバリーヒルズ高校白書① 双子の兄妹は転校生

3/13 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

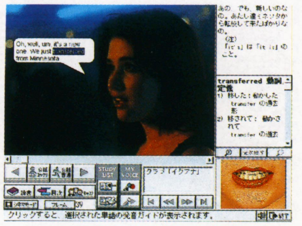


NHKでも放映されたアメリカの同名人気ドラマを教科書に，英会話を学習する。全会話の日本語訳に加え，クリックひとつで単語の意味を調べられる便利な辞書機能も装備している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

英語上達 ビバリーヒルズ高校白書② ホロ苦い恋の味

3/13 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



物語を楽しみながら英語が覚えられる，同シリーズの2作目。日常会話を実際に見聞きすることで，ネイティブの発音をマスターできる。自分の発音をその場でチェックできる録音&再生機能も搭載。

ハイブリッド(Win95 Mac)

英語上達 ビバリーヒルズ高校白書③ サーファーの青春

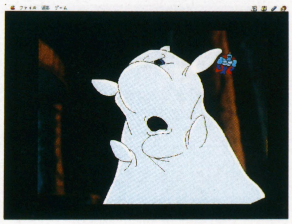
3/13 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

3巻同時に発売される同シリーズの1本。ドラマ内に出てくる全セリフについて，話す・聞く・読む・書くのあらゆる角度から徹底的に学習できる。予習復習に便利なカセット・テープつき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

フレディフィッシュ2 「学校のオバケ退治」事件！

3/13 ■メディアビジョン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

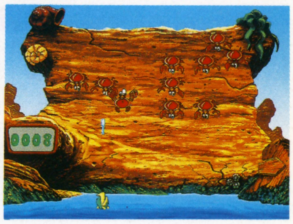


［海外から移植］魚のフレディが活躍する，幼児向けインタラクティブAVG。歌やパズルといったミニゲームが多数用意され，それらを遊ぶことで，楽しみながら社会の常識を身につけられる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

フレディフィッシュWパック

3/13 ■メディアビジョン ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM(2枚組)

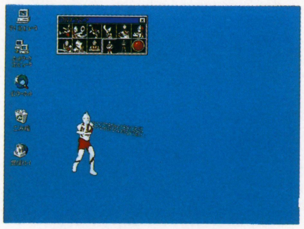


［海外から移植］同社作品『フレディフィッシュ2「学校のオバケ退治」事件！』『～「海草の種」紛失事件！』をカップリング。小さな魚フレディの冒険をつうじて，子どもに必要な判断力を養う。

Win95

デスクトップ・キャラクター ウルトラマン

3/14 ■日本IBM ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM

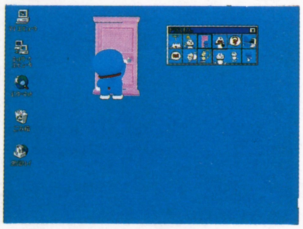


いまだに根強い人気を誇るウルトラマンをフィーチャーしたアクセサリー集。3Dキャラクターとなったウルトラマンが，デスクトップ上でさまざまなアクションをくり広げる。

Win95

デスクトップ・キャラクター ドラえもん

3/14 ■日本IBM ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM

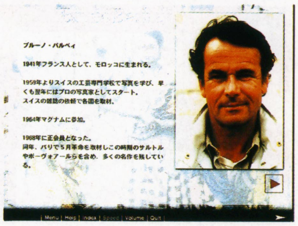


国民的人気キャラのドラえもんが『デスクトップキャラクター』シリーズに登場。どこでもドアやタケコプターといった，おなじみの秘密道具を使って，デスクトップで楽しいアクションを展開する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

Bruno Barbey写真集 人間大陸「ASIA AFRICA」

3/21 ■メディアタウンズ ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM



写真家ブルーノ・バルベイの作品集。彼の生まれ故郷であるモロッコをはじめとして，中近東，インドシナ，中国，日本に暮らす多種多様な民族の生活を，約400点の写真でつづる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

鈴木英人スクリーンセイバー MOVING SIGHT Vol.1

3/21 ■アイ・エム・エム・イー ■スクリーンセーバー ■4,500円 ■CD-ROM

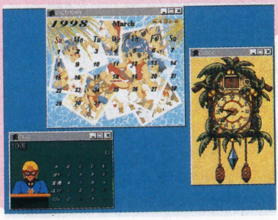
リゾート・アーティスト，鈴木英人の絵画をスクリーンセーバー化。収録されている計7作品を，オリジナル・サウンドとともに堪能できる。初回生産分にはオリジナル・マウスパッドが付属。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ふしぎの海のナディア デスクトップアクセサリー

3/6 ■ガイナックス ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

▲テレビや出版物から厳選した名場面のカラー原画約400点が収録されている



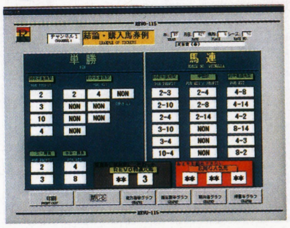
◀壁紙集以外にも、カレンダーや簡易スケジューラといった便利な機能が満載

'90年にNHKで放映されて人気を呼んだアニメの素材集。毎日異なる壁紙をデスクトップに表示する「自動日めくり壁紙集」ほか，時計や電卓機能など，計6つのアプリケーションを収録している。

Win95

レボリューションII

3/26 ■毎日コミュニケーションズ ■競馬予想 ■9,500円 ■CD-ROM



パソコン通信「JRA-VAN」から提供されるデータとオッズをもとに，最適馬券を導き出す競馬予想ソフト。JRA-VAN専用ソフトのため，モデム，電話回線，通信ソフトが別途必要となる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

算数戦士ブラスターJr. ～めざせ！さんすうせんし

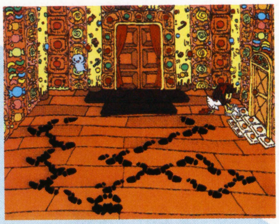
3/27 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

3～8才までの幼児を対象とした算数学習ソフト。基本的な数の足し引き，色や形の識別などをAVG形式でわかりやすく学習できる。3段階のレベル設定で，習熟度に合わせた学習が可能。

Win95

女神異聞録ペルソナ デジタルコレクション

3/27 ■アスペクト ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM



▶壁紙、サウンド・データ、ムービー絵コンテと、ファン必見の素材を多数収録

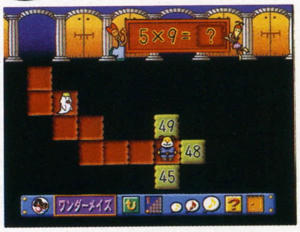
◀「座談会」のコーナーでは、製作者3人が『ペルソナ』についてアツく語る

アトラスが発売した同名RPGのムービー絵コンテやスクリーンセーバーなどを収録したCD-ROM。特典として，オリジナル・ポスターとPS用カスタマイズステッカーが付属する。書店販売。

ハイブリッド(Win95 Mac)

あそんで かけざん九九

3/28 ■学習研究社 ■教育 ■3,700円 ■CD-ROM



ゲームを楽しみつつ，かけ算を覚えられる幼児向け学習ソフト。九九の歌や計算練習ゲームといった，個別の学習テーマを持つ5つのコーナーが用意されている。保護者用のガイドブックも同梱。

ハイブリッド(Win95 Mac)

あそんで かんじ

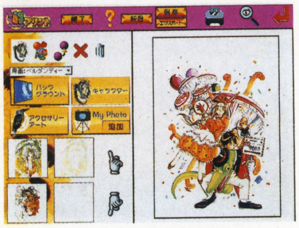
3/28 ■学習研究社 ■教育 ■3,700円 ■CD-ROM

『あそんで かけざん九九』と同時発売のシリーズ第6弾。読みかた，書き順，漢字熟語など，さまざまな学習テーマを持つ9つのミニゲームをプレイすることで，楽しみながら漢字の基礎を学習できる。

Win95

遊プリント「ああっ女神さまっ」

3/30 ■ミックス・エンターテインメント ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

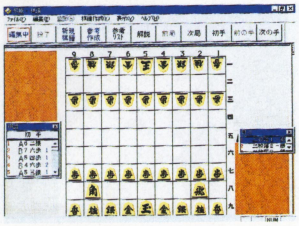


人気コミック「ああっ女神さまっ」に登場するキャラのイラストを使って，オリジナルの便せんや封筒を作成できるソフト。写真を取り込んで，好きなキャラのイラストと合成することもできる。

Win95 Mac

将棋無双／将棋図巧／将棋秘曲集／将棋極妙

3/上 ■巨香通商 ■データ集 ■各2,000円 ■CD-ROM

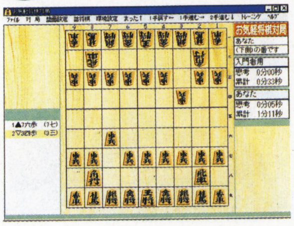


将棋定跡研究ソフト『飛龍』の最新データ集。今回発売される4タイトルでは，名人・伊藤宗看の作品をはじめとする，古典詰め将棋の名作を堪能できる。『飛龍』の本体が別途必要。

Win95

お気軽将棋対局

3/20 ■スプリングコスモ ■将棋 ■3,600円 ■CD-ROM

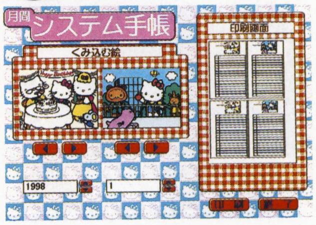


基本的な遊びかたから教えてくれる，初心者でもOKの本格将棋ソフト。5段階の難易度を持つコンピュータと，スピーディな対局が楽しめる。2台のパソコンを使用しての通信対局も可能。

Win95

ハローキティいっしょにあそぼ

3月 ■ウィズ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

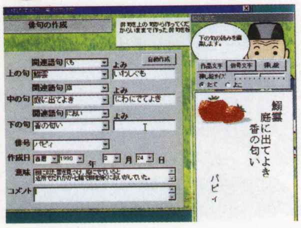


人気のキャラクター，ハローキティを題材としたユーティリティ集。システム手帳やカレンダー機能に加え，ピースを動かして絵を完成させるパズルゲームも収録されている。

Win95

ひねもす俳句工房

2/20 ■スプリングコスモ ■教養 ■3,600円 ■CD-ROM

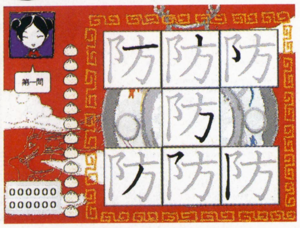


用語の紹介をつうじて，俳句の詠みかたを学べるソフト。季節や事柄から季語例句を検索できる「歳時記」，著名な俳人の生涯や代表句を参照できる「俳人紹介」などの機能が用意されている。

Win3.1/95

漢字で勝負！完全版

1/29 ■カテナ ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

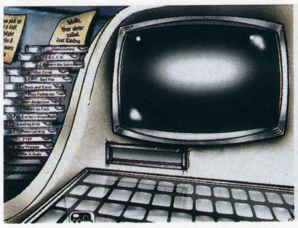


小学生以上を対象とした漢字学習ソフト。2択，早当て，パズルといったゲーム形式で，漢字の読み書きを楽しみながら覚えられる。ゲーム中でまちがえた漢字を復習できる，便利な辞書機能つき。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)日本語マニュアル付英語版

THE X FOOLS

3/13 ■マイクロマウス ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



人気SFドラマ「X-ファイル」のパロディ・ソフト。UFOを操作して，人や牛を誘拐しまくる「愉快！ユーカイ！誘拐ゲーム」ほか，同番組の内容をもとにしたミニゲームが多数収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)日本語マニュアル付英語版

SUNDIAL 2.0

1/10 ■巨香通商 ■エンターテインメント ■オープン価格 ■CD-ROM

時間とともに刻々と変化する風景をデスクトップ上に映し出すアプリケーション。観光地として人気の高いアメリカ・カリフォルニアの名所（計10か所）から，好みの風景を選択することができる。

プレイステーション

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●東京ゲームショウ'98春にて発表された新作たち

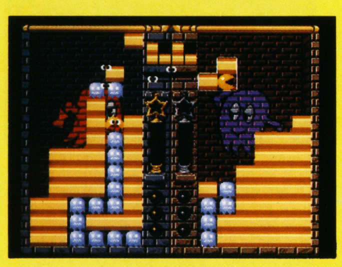
SCEは「やるドラ」と銘打ち，選択肢で展開が変化するフルアニメ・フルボイスのドラマソフトを発表，6月発売の『ダブルキャスト』ほか3作が決定している。カプコンは『私立ジャスティス学園』の移植を発表。過去の作品を復刻する『カプコンジェネレーション』も出展した（サターン版も発売）。第1弾は『1942』『1943』『1943改』を集めた『撃墜王の時代』，第2弾は『魔界村』『大魔界村』『超魔界村』を集めた『魔界と騎士』，以降第5弾まで発売される。SNKは，ポリゴンAVG『サイコソルジャーアテナ（仮）』を夏に発売。

レトロ

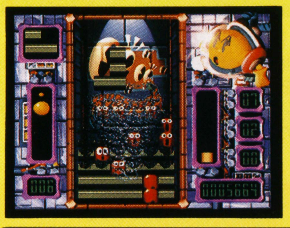
ワルキューレも復活！ 早くも『ナムコアンソロジー2』が発表

ナムコの家庭用ゲーム機の名作を復刻する『ナムコアンソロジー』。その第2弾のラインナップが発表された。収録タイトルは，ディープなナムコファンからの評価が高いファミコン作品3本に，日本未発売のJENESIS（海外版メガドライブ）用作品の1本を加えた計4本。味のあるソフトばかりだ。発売は'98年内予定で，価格は未定。6月4日に発売予定の『ナムコアンソロジー1』とあわせて，登場が待ちどおしいソフトだ。

パックアタック



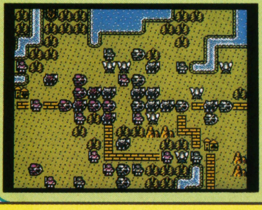
"知る人ぞ知る"という作品。JENESIS用として発売されたアクションパズルで，『コズモギャング ザ パズル』と同じ内容。'94年11月発売。



▲▶ブロックを横1列に並べて消す落ちものパズル。パックマンのキャラが登場する

キング オブ キングス

ファンタジー世界を舞台にしたSLG。「傭兵としてユニットを雇い，成長させる」という独自のシステムが特徴。当時としてはめずらしく4人同時プレイができる。'88年12月発売。



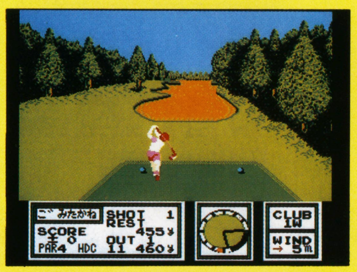
◀ユニットを育てるのが楽しいんだよね

ワルキューレの冒険〜時の鍵伝説

▲設定した血液型と星座によって，体力と知力の成長率が変化するシステムも話題となった

人気キャラ，ワルキューレの記念すべきデビュー作。悪の化身ゾウナを倒し，マーベルランドに平和を取りもどすのが目的の，アクション性の高いRPGだ。ファミコン版はパスワード・コンティニュー制で，再開時にはアイテムが消える仕様だった。'86年8月発売。

ナムコクラシックII



▲完成度の高いゴルフゲームとして評判

快適な操作性を実現し，戦略性の高いコースをプレイできるゴルフゲーム。獲得賞金を争うトーナメントをはじめとして，練習モードやラウンドプレイなど，多彩なゲームモードが用意されている。'92年3月発売。

©㈱ナムコ

今月の新作

今月のオススメは，注目度の高い『双界儀』に，根強いファンを持つ『ツインビーRPG』『新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド』を加えた3作品。硬派シューター御用達の『Gダライアス』や，かわいいキャラクターに思わずハマる『テイルコンチェルト』もチェックしておきたい。新しいクラスで友だちを増やしたいという人は『電波少年的ゲーム』のミニゲームで盛り上がろう。

ツインビーRPG

4/2
■コナミ ■RPG
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

どんぶり島の危機を救うため，ツインビーたちと冒険をくり広げるRPG。シリーズの世界観を活かした本編のほか，さまざまなミニゲームが楽しめる。OP&EDには國府田マリ子のソングを収録。

エニグマ

4/2
■光栄 ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■メモリーカード3ブロック使用

［パソコンから移植］古文書に記された謎を解明するため，世界中の遺跡を探索するアクションAVG。能力の異なる3人から1人を選び，立ちふさがる敵を排除しながら遺跡に隠された秘石を探し出す。

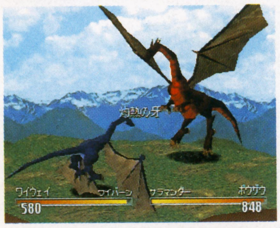
水滸伝・天導一〇八星

4/2
■光栄 ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード13ブロック使用

［パソコンから移植］108人の豪傑が活躍する中国の伝記小説を題材にしたSLGの第2弾。収録している2本のシナリオごとに，プレイヤーが選べる豪傑や，各豪傑のおかれている状況が変化する。

ブリガンダイン～幻想大陸戦記

4/2
■イースリースタッフ ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3～9ブロック使用



5人のなかから君主を選び，配下のルーン騎士とモンスターを使って大陸の統一をめざすファンタジーSLG。こちらの動きに対応した行動をとるなど，より人間らしい思考ルーチンが搭載されている。

NBA Live 98

4/2
■エレクトロニック・アーツ ■バスケットボール
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2～15ブロック使用

[海外から移植]NBA公認による『NBA Live』シリーズ最新版。モーションキャプチャーの導入など，随所に改良が加えられた。購入者全員にオリジナル・トレーディングカードをプレゼント。

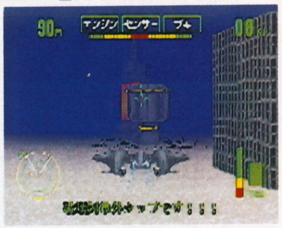
テストドライブ4

4/2
■エレクトロニック・アーツ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[海外から移植]『デストラクションダービー』のスタッフが制作したレースゲーム。実在する10種類のスポーツカーを使い，ドラッグレースなど全6タイプのレースでスピードを競う。

タイガーシャーク

4/2
■ゲームバンク ■アクション
■3,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



[海外から移植]重武装の最新鋭潜水艦をあやつり，与えられたミッションに挑戦する3Dシューティング。状況にあわせて水面モードと水上モードを切り替え，敵をロックオンして撃破していく。

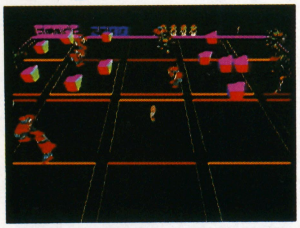
モータルコンバットトリロジー

4/2
■ゲームバンク ■対戦格闘
■3,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[海外から移植]過激な描写で話題となった実写取り込みタイプの対戦格闘シリーズ3作を収録。通常の対戦モードに加え，2on2のチームバトルと，最大8人が参加可能なトーナメントモードを装備。

ロボトロンX

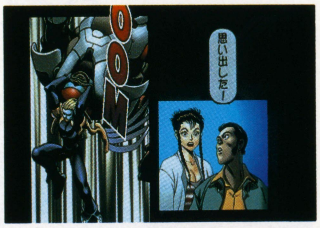
4/2
■ゲームバンク ■アクション
■3,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



[海外から移植]1982年に発売され，世界的にヒットしたアクション・ゲームを現代風にリメイク。暴走するロボトロンを倒し，人間たちを救うのが目的。斜め上方と真上の2種類の視点が選べる。

キャロル ザ ダークエンジェル

4/2
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■コミック ■2,000円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



プレイステーションを使ったコミック作品の第2弾。板橋しゅうほう描き下ろしによる，完全オリジナル作品が楽しめる。従来の漫画技法にとらわれない，大胆なコマ割りや動作を実現している。

クラシックロード～優駿2

4/2
■ビクターソフト ■競馬SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3～4ブロック使用

強い競走馬の育成と，GIレース制覇をテーマにした競馬SLG最新作。モーションキャプチャーの導入で，馬の動きをリアルに再現した。メモリーカードやパスワードを使った対戦モードも充実。

UNO

4/2
■メディアクエスト ■カードゲーム
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～3ブロック使用

[セガサターンから移植]世界的な人気を誇るカードゲーム。本物同様のルールで遊ぶベーシックモードのほか，コンピュータをパートナーにする対戦や，学園ドラマ仕立てのシナリオモードが遊べる。

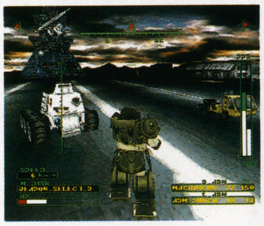
修羅の門

4/2
■講談社 ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード非対応

人気漫画「修羅の門」を題材にした3D対戦格闘。原作で登場した技の再現をはじめ，相手の腕や脚を折って使用不可能にする関節破壊技や，左右スタンスの入れ替えが可能な独特のシステムを採用。

装甲騎兵ボトムズ～ウド・クメン編

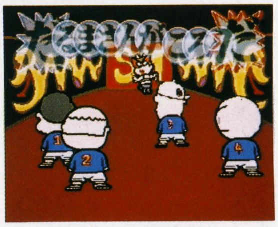
4/2
■タカラ ■3Dアクション ■CD-ROM
■5,800円/9,800円(パーフェクトソルジャー・ボックス2)
■メモリーカード1ブロック使用



'83年に放映されたロボット・アニメ「装甲騎兵ボトムズ」の第1～26話までを題材にした3Dアクション。AT（アーマード・トルーパー）を操縦して，さまざまなミッションをクリアしていく。

電波少年的ゲーム

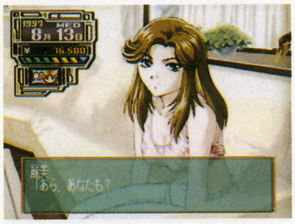
4/2
■ハドソン ■オムニバス
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード非対応



日本テレビで放送中の「進ぬ！電波少年」の企画から誕生したパーティ・ソフト。簡単なミニゲームで対戦し，敗者には罰ゲームが与えられる。番組司会者の松本明子がナレーションを担当。

個人教授 La Lecon Particulière

4/9
■毎日コミュニケーションズ ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



大学受験を控えた6人の女の子の家庭教師となり，彼女たちを志望校に合格させることが目的の育成SLG。教え子やガールフレンドとの接しかたしだいで，恋愛へと発展することもある。

Gダライアス

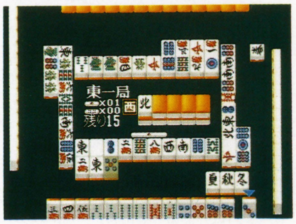
4/9
■タイトー ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[アーケードから移植]キャプチャーボールによる敵の捕獲や，強力なαビームなどの新システムを取り入れた『ダライアス』シリーズ最新作。PS版オリジナルの新要素も追加されている。

コンビニ販売専用

麻雀倶楽部

4/9
■ヘクト ■麻雀
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



個性的なキャラクターたちとの対局が楽しめる4人打ち麻雀。高速かつ自然な思考ロジックによるテンポのよさと，こまかなルールや対戦相手のクセを設定できるといった便利な機能が特徴。

スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア

4/9
■ジャレコ ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[セガサターンから移植]『アイドル雀士スーチーパイ』を題材にしたAVG。襲った女の子を眠らせてしまう謎の少女から意中の娘を守り，恋愛を成就させる。Disk2にはミニゲームなどを収録。

新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド

4／16

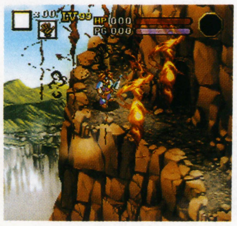
■ガイナックス ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード1～3ブロック使用

［セガサターンから移植］パソコンで発売された作品を忠実に移植。アニメ版の外伝的なストーリー構成で，転校生・霧島マナを中心としたもうひとつの『エヴァ』が描かれる。

ブレイヴ・プローヴ

4／16

■データウエスト ■ARPG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

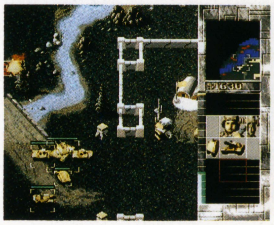


主人公のアルスが，思いをよせる少女を救い出す冒険物語。キー操作の組み合わせで出せる約60種類のコンボ技と，ハデで強力な特殊攻撃が特徴で，多彩なアクションを楽しむことができる。

コマンド&コンカーコンプリート

4／16

■アクレイムジャパン ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード対応



［海外から移植］世界的なヒットとなったリアルタイム・ウォーSLGを移植。オリジナルの45ミッションに新たな15ミッションを追加したほか，PSのコントローラにあわせて操作性が改良された。

サイドポケット3

4／16

■データイースト ■ビリヤード
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

ポリゴンで構成されたビリヤード・シリーズ最新作。3Dを活かした多彩な視点でのプレイが可能。新たにミステリー風のシナリオモードと，トリック・ゲームをエディットする機能が搭載された。

ボンバーマンウォーズ

4／16

■ハドソン ■テーブルゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

同社の人気キャラを使ったファンタジー仕立てのテーブルゲーム。それぞれ異なる能力を持ったユニットをあやつり，相手のボンバーキングを倒せば勝利となる。シナリオと対戦の2モードを用意。

かっとびチューン

4／23

■GENKI ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード4ブロック使用

同社『首都高バトル』シリーズで好評の，車のチューンナップを前面に押し出したレーシング。主人公の筋力トレーニングや，バイトによるお金稼ぎといった育成SLGの要素も取り入れられている。

ギルティ・ギア

4／23

■アークシステムワークス ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

サイバーパンク風の未来世界を舞台にした対戦格闘。ゲージタメやコンボといった既存のシステムに加え，相手を無防備にするダストアタックや，一撃必殺の殺界といった独自のシステムを採用。

ゲームで青春

4／23

■キッド ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

人生の駆け引きをテーマにしたボードゲーム。稼いだ金額ではなく，どれだけ人生を楽しんだかを表わす「人生ポイント」の多い人が勝者となる。プレイヤーの性格を診断する機能も収録。

グレイトラグビー実況'98 ～ワールドカップへの道

4／23

■ネクサスインターラクト/ダズ ■ラグビー
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～8ブロック使用

実名の日本人選手を含む全30チーム，450名の選手が登場する，日本ラグビー協会公認のソフト。'95年ワールドカップの再現など，多彩なモードが楽しめる。実況ボイスは土居 壮が担当。

スレイヤーズろいやる

4／23

■角川書店 ■SLG+RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2～4ブロック使用

［セガサターンから移植］神坂 一原作の人気RPGを移植。PSオリジナルのミニゲーム5つを追加したほか，デュアルショックの振動機能にも対応。初回版パッケージにはピンバッジが付属している。

ストレートビクトリー

4／23

■カルソニック ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～3ブロック使用

プロレーサーの星野一義を監修に迎え，カルソニック・レーシングチームが開発を行なった本格派レーシング。すべてのライバル車にAIを搭載し，より実戦的な駆け引きの再現に成功している。

コンビニ販売専用

ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部

4／23

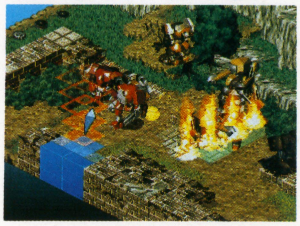
■T&Eソフト ■ゴルフ
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～4ブロック使用

［セガサターンから移植］国内の名門2コースを忠実に再現したゴルフゲーム。テレビ中継さながらの視点が楽しめるエキサイトカメラ機能が追加されたほか，振動機能にも対応している。

天使同盟

4／23

■TGL ■SLG+RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



中世文化と近代科学が混在する架空の世界が舞台のシミュレーションRPG。イベントで入手したパーツを使って自機のカスタマイズが可能。戦闘シーンでは，地形を利用した戦術が楽しめる。

クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎

4／23

■リバーヒルソフト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［海外から移植］粘土を使ったアニメーション“クレイメーション”の手法で作られたコミカルAVG。ネバーフッドの世界に平和を取りもどすため，クレイマンとともに謎を解き明かしていく。

激走グランドレーシング

4／23

■アトラス ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

インディカーやラリーカーなど，バリエーション豊かな40台が使用可能なレーシング。体当たりなどの過激な走りでレースを勝ち抜いていく。通信ケーブルにより最大4人までの同時対戦が可能。

探偵神宮寺三郎～夢の終わりに

4／23

■データイースト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

同社の推理AVG『神宮寺三郎』シリーズの最新作。ストーリーの節目ごとに事件の核心を推理する新システム「デリューズモード」の採用で，よりインタラクティビティが高くなった。

サラブレッドブリーダー世界制覇編

4/23
■ヘクト ■競馬SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード6ブロック使用

競走馬の育成をテーマにした同シリーズ最新作。海外のレースに参加できるようになり、レースの数も大幅にアップした。メモリーカードやパスワードによる対戦プレイや馬の売買も行なえる。

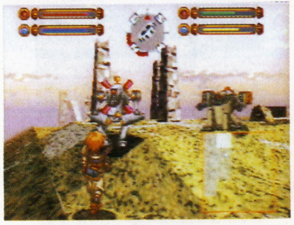
The Legend of Heroes I &II 英雄伝説

4/23
■G.M.F ■RPG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[パソコンから移植] 当時大ヒットを記録した日本ファルコムのRPG『英雄伝説』『II』をカップリング。セリオスとアトラスの親子2代に渡る壮大な物語を，オリジナルの雰囲気を壊さずに再現した。

フォックスジャンクション

4/29
■TRIPS ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



敵ロボットが徘徊するダンジョン内を探索し，行方不明となった歌姫と音楽家を救出するRPG。池田秀一，岩男潤子らの豪華声優陣によるボイスのほか，エインシャントの川島基宏がBGMを担当。

競馬エイト'98春夏

4/29
■シャングリ・ラ ■競馬予想
■6,400円 ■CD-ROM
■メモリーカード15ブロック使用

競馬専門紙「競馬エイト」の予想ノウハウを反映させた競馬予想ソフト。JRAの過去9年分のデータをもとに，ほしい情報の検索や勝ち馬予想が行なえる。予想したレースを再生するモードも完備。

ワールドスタジアム2

4/29
■ナムコ ■野球
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード7ブロック使用

ナムコの定番野球ソフト『ワースタ』シリーズの最新作が登場。ネジコンなどに対応しているアナログ操作はそのままに，基本操作が初代『ファミスタ』のものに近づけられている。

テイルコンチェルト

4/／中
■バンダイ ■アクション
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

古代遺跡に隠された5つの結晶石をめぐる，ワッフル巡査と黒猫団との大捕り物を描いたアクション。主人公が乗るポリスロボの多彩な動きがウリ。デュアルショックの振動機能に対応している。

アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド

4月
■日本システム ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■メモリーカード1ブロック使用

世界の異変の元凶を探る旅のなかで，主人公カイと仲間たちの成長する姿を描くRPG。要所に挿入されるムービーや音声をもちいたキャラクターのリアクションなど，演出面に力が入れられている。

コンビニ販売専用

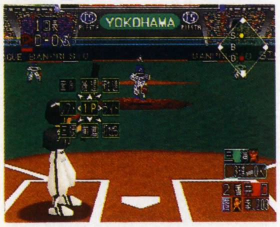
パワーステークス2

4月
■アクエス ■競馬予想
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード5ブロック使用

勝ち馬予想ソフト『パワステ』シリーズ第2弾。最新データが追加されているうえ，ペース配分や作戦指示といった新要素の導入で，より高い的中率を実現している。実況には杉本 清を起用。

プレイスタジアム3

4月
■バンプレスト ■野球
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1～7ブロック使用



選手たちのコミカルな動きが特徴的なフル・ポリゴン野球シリーズの最新作。従来の機能が強化されているほか，オリジナル選手＆チームの作成やアイテム収集といった新要素も加えられた。

超魔神英雄伝ワタル アナザーステップ

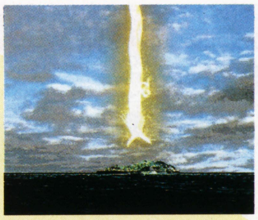
4／下
■バンプレスト ■RPG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1～4ブロック使用

ゲーム版オリジナルの主人公となり，各階層のボスを倒して創界山に平和を取りもどすのが目的のRPG。原作のアニメとオーバーラップするイベントが随所に盛り込まれている。

双界儀

4月
■スクウェア ■アクション
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～3ブロック使用

大災厄を引き起こし，寄り神を使って人々を襲う紫微仙の陰謀を阻止するために戦う御巫たちの活躍を描いたアクションAVG。360度自由に移動できるバトルが特徴。声の出演は京野ことみほか。



▶ドラマ「白線流し」などで知られる京野ことみが主人公・みづほの声を熱演！

◀皇 名月が描く繊細なキャラクターをフル・ポリゴンで見事に表現している

前号追補タイトル

ファイアーウーマン纏組

3／26
■徳間書店 ■AVG
■7,200円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

[PC-FXから移植] 学園の平和を守る「纏組」の一員となり，さまざまなトラブルを解決していくAVG。移植に際して新要素が加えられているほか，ドラマCDが2枚同梱されている。

前号追補タイトル

アイスマン デジタルプレイステージ

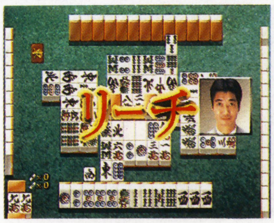
3／26
■Epic・ソニーレコード
■エンターテインメント ■2,500円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

浅倉大介を中心に結成されたユニット，アイスマンの魅力が詰まった音楽ソフト。計3曲4バージョン分のライブビデオと，未公開写真を収録。ビデオ映像を自由に編集し，演出する機能もある。

前号追補タイトル コンビニ販売専用

牌神2

3／26
■アクエス ■麻雀
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



実況音声解説を取り入れた麻雀ソフトの続編。ユーザーのレベルに合わせた3つの学習モードをはじめ，タレントの松村邦洋による実況音声や振動機能への対応などのパワーアップがなされている。

前号追補タイトル

トランスフォーマー ビーストウォーズ

3／26
■タカラ ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

フルCGアニメで話題を呼んでいる同名テレビ作品をゲーム化。攻撃力は高いがエネルギー消費の激しいロボット形態と，移動効率のよいビースト形態を使いわけて，ミッション・クリアをめざす。

セガサターン

SEGASATURN

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●「スケルトンセガサターン」発売中

4月4日より，内部が透けて見える「スケルトンセガサターン」が発売されている（左写真）。3万台の限定生産で，価格は2万円。

●『サカつく2』ヒット御礼の特別バージョン交換キャンペーン

セガは，特定のスカウトの出現率を上げた『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』の特別バージョンを制作，現品との交換サービスを実施中。住所・氏名・年齢・電話番号・交換希望の旨を明記したハガキを欄外住所まで出し，送られてきたソフトと送料800円&製品版を交換する。締め切りは4月30日（消印有効）。

今月の新作

発売前から話題沸騰の『サクラ大戦2』，アーケードで人気の高い『ヴァンパイア セイヴァー』，多くのSLGファンに支持されている『信長の野望』シリーズの最新作が登場するなど，今月は大作ラッシュ。「光栄ベストコレクション」や「SEGA AGES」など，廉価ながらツブがそろった作品も見のがせない。全体的に続編，移植ものが多くなっているが，豊作といっていいだろう。

ウイニングポスト3

4／2
■光栄 ■競馬SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー1767ブロック使用

［パソコンから移植］本格競馬シミュレーションの第3弾。オグリキャップほか数々の名馬を種牡馬として持てるほか，岡部幸雄，武 豊といった実在の騎手なども登場する。

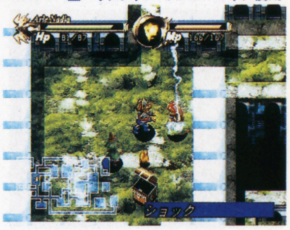
信長の野望・将星録

4／2
■光栄 ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー1913ブロック使用

［パソコンから移植］同社『信長』シリーズの最新作。ゲーム中に登場する戦国大名からひとりを選び，日本全国の統一をめざす。全4本のシナリオは，最大8人までの同時プレイが可能。

わくわくぷよぷよダンジョン

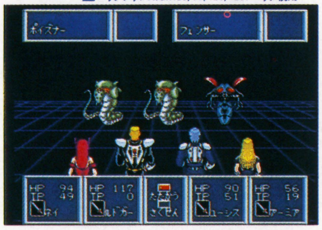
4／2
■コンパイル ■RPG
■5,800円（初回限定版あり） ■CD-ROM
■バックアップRAM87ブロック使用



人気の対戦型パズルゲーム『ぷよぷよ』のキャラクターが登場するRPG。プレイのたびに構造が変わるアトラクションを攻略し，「すっごい魔法のアイテム」を入手する。主人公は3人。

SEGA AGES／ファンタシースターコレクション

4／2
■セガ ■RPG
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM129/65/129/129ブロック使用



マスターシステム，メガドライブなどで好評を博した『ファンタシースター』シリーズ4作品を一挙収録。移植にあたり，BGMのアレンジ・バージョンや開発中の設定資料を追加している。

組み立てバトル くっつけっと

4／2
■テクノソフト ■SLG
■5,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM19ブロック使用

好みのパーツでオリジナルのロボットを作って戦わせるSLG。他人の作ったロボットと対戦させることもできる。パスワードを使えばPS版で作成したデータを使用することが可能。

サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ

4／4
■セガ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM（3枚組）
■バックアップRAM70ブロック使用

大人気SLG『サクラ大戦』の続編。ソレッタ・織姫，レニという新キャラクターが登場するほか，画面の演出も前作より大幅な強化がなされた。初回出荷分は特別パッケージ。

▶会話シーンで使用されるLIPSや戦闘システムが，大幅にパワーアップ

◀ソレッタ・織姫とレニという，ふたりの新キャラクターが登場する

湾岸トライアルラブ

4／2
■パック・イン・ソフト ■レーシング
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM108ブロック使用

多くのカーレース・ファンを獲得した『湾岸デッドヒート』に，恋愛SLGの要素をプラスした最新作。メインとなるレース部分も，プレイモードが増えて前作より充実している。

機動戦士ガンダム ギレンの野望

4／9
■バンダイ ■SLG
■6,800円（初回限定版あり） ■CD-ROM
■バックアップRAM1＋142ブロック使用

テレビアニメ「機動戦士ガンダム」のストーリーである1年戦争を題材にしたSLG。連邦軍，ジオン軍のどちらででもプレイ可能で，戦略によっては原作とちがう物語が展開していく。

リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト

4／9
■エニックス ■AVG
■7,900円 ■CD-ROM（4枚組）
■バックアップRAM17＋17ブロック使用

［海外から移植］世界的にヒットした『ミスト』の続編にあたる作品。プレイヤーは，何者かによって書かれた本のなかの世界「リヴン」を旅し，そこに仕掛けられた謎に挑戦する。

信長の野望・戦国群雄伝

4／9
■光栄 ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM309ブロック使用

［パソコンより移植］光栄の老舗SLG『信長の野望』シリーズの3作目を移植。織田信長，武田信玄，上杉謙信などの武将となり，乱世の統一をめざす。2本のシナリオを収録。

■「サカつく2」交換申込先：〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12（株）セガ・エンタープライゼスお客様相談センター（問い合わせ☎0120-012235）

ボンバーマンウォーズ

4/16
■ハドソン ■テーブルゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM4ブロック使用

フィールドに展開する相手と自分の軍を，ターン制で戦わせるテーブルゲーム。CPUを相手にステージをクリアしていくクエストモードと，2P対戦が可能なバトルモードを収録。

英雄志願～Gal Act Heroism

4/16
■マイクロキャビン ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■バックアップRAM79ブロック使用

［パソコンから移植］英雄になることを夢見て冒険者養成学校に入学した3人の女の子から，ひとりを選んで英雄に育てる育成型RPG。フリー・シナリオ&マルチ・エンディングを採用。

拡張RAMカートリッジ4MB専用

X-MEN VS.ストリートファイター

4/16
■カプコン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM16ブロック使用

［アーケードから移植］アメコミのヒーローと『ストリートファイター』シリーズのキャラが闘う対戦格闘。同梱されていた拡張RAMカートリッジ4MBをはずした，ソフト単品での発売。

拡張RAMカートリッジ4MB専用

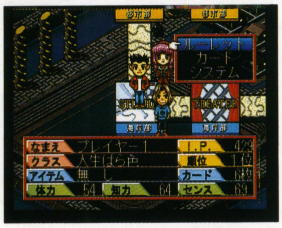
ヴァンパイア セイヴァー

4/16
■カプコン ■対戦格闘 ■CD-ROM
■5,800円/7,800円(拡張RAMカートリッジ4MBつき)
■バックアップRAM16ブロック使用

［アーケードから移植］体力が回復していくインパクトダメージゲージや，キャラごとに異なるダークフォースなどを採用した，シリーズ第3作。ドノヴァン，フォボス，パイロンが使用可能。

ツアーパーティー～卒業旅行に行こう

4/23
■タカラ ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM52ブロック使用



恋愛シミュレーションの要素を付加させたボードゲーム。卒業旅行に出かけた男女が，いかに早く彼（彼女）を作れるかを競う。止まったマスで発生するイベントで，親密度を上げる。

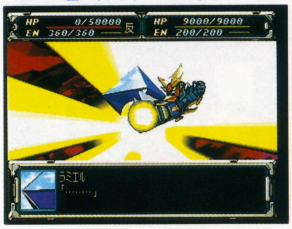
ゲームで青春

4/23
■キッド ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM199ブロック使用

“人生”がテーマのボードゲーム。自分の好きな数字を選択して進むことができるシステムにより，好みのイベントを体験することができる。最大4人までの同時プレイが可能。

スーパーロボット大戦F 完結編

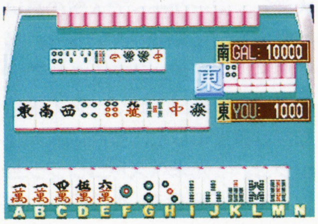
4/23
■バンプレスト ■SLG
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



マジンガーZ，ガンダム，エヴァンゲリオンなど，アニメでおなじみのロボットたちの戦いを描く，シリーズ完結編。CGムービーによる合体デモなど，演出面が強化されている。

アイドル麻雀ファイナルロマンス4

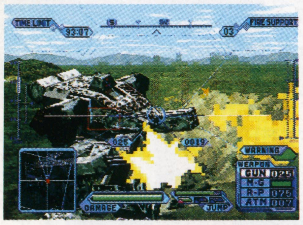
4/29
■ビデオシステム ■麻雀
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■バックアップRAM17ブロック使用



［アーケードから移植］女の子と麻雀で対決する，シリーズ最新作。サターン版には，インチキなしの本格4人打ち麻雀や，ルールがこまかく設定できるフリー対局モードなども搭載。

ガングリフォンII

4/23
■ゲームアーツ ■3Dアクション
■6,800円/8,000円(対戦ケーブル同梱版) ■CD-ROM
■バックアップRAM20ブロック使用



近未来の世界を舞台に展開される戦争がテーマのロボット3Dアクション。メインとなるシナリオモード以外に，対戦ケーブルを使った対戦&協力プレイなどが楽しめるようになっている。

ひみつ戦隊メタモルV

4/23
■毎日コミュニケーションズ ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM3ブロック使用

「ひみつ戦隊メタモルV」のリーダーである小学生の女の子となって，無法をつくす宇宙人と戦うAVG。ストーリーの合間には，テレビアニメのように主題歌や次回予告などが挿入される。

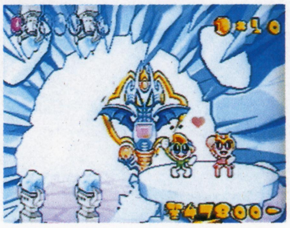
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

4/29
■セガ ■SLG+RPG
■4,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

壮大なストーリーを持つ3部作SLGの2作目が登場。前作のアスピニア共和国の戦いで敵対国だった，デストニア帝国の王子であるメディオンが，今作の主人公。登場キャラ名鑑を新収録。

スーパーテンポ

4/29
■メディアクエスト ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



貧乏な主人公が，お金持ちになるべく冒険するコミカル・アクション。フィールドに落ちている音符で音楽を奏でたり，リズムに乗ってボタンを押すなど，サウンドに密接した仕掛けが楽しめる。

ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に

4月
■データム・ポリスター ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

女子高生・井上涼子とのコミュニケーションを楽しむ『ルームメイト』シリーズの完結編。大学受験をひかえた涼子と1か月をすごす。新たにミニゲームが収録されている。

前号追補タイトル

プリンセスクエスト 特別限定版

3/19
■インクリメントP ■RPG
■5,900円 ■CD-ROM
■バックアップRAM97ブロック使用

王宮で起きた宝玉盗難事件を解決するため，騎士ウィローが冒険をくり広げる。キャラクター・デザインにすぎやま現象を起用。特典として，豪華ブックレットが付属している。

前号追補タイトル

ゾーク・コレクション

3/21
■翔泳社 ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)
■バックアップRAM129/384ブロック使用

1970年に発表されたテキストAVGをリニューアルした『ゾークI』と，『ゾーク』シリーズ最新作である『リターン・トゥ・ゾーク』が同梱されているバリュー・パック。

前号追補タイトル

クロック！パウパウアイランド

3/26
■メディアクエスト ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM5ブロック使用

［プレイステーションから移植］ワニのクロックが主人公の3Dアクション。すべてのステージをポリゴンで構築しており，パズル的な仕掛けも満載されている。マルコン対応。

■今月の「光栄ベストコレクション」……【4月9日発売】●三國志IV（3,800円）●ウイニングポスト2（2,800円）●七つの秘館（2,800円）●太閤立志伝（2,800円）●エアーマネジメント'96（2,800円）

ニンテンドウ64

NINTENDO64

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●クエストが『オウガバトル』制作を公式発表

スーファミで人気を集めた『オウガバトル』シリーズの最新作を，ニンテンドウ64用として制作中であることを，ゲーム開発元のクエストが公式に認めた。現時点で詳細は不明だが，数か月以内に何らかの発表があるという。

●コナミのN64新作タイトル2作品が明らかに

コナミから，ワールドカップ'98公式の『実況ワールドサッカー～ワールドカップフランス'98』が6月4日に，ラクガキ風キャラが闘う対戦格闘『RAKUGAKIDS』が7月23日に発売される。

今月の新作

これまでの対戦型アクションというスタイルを一新した『ボンバーマンヒーロー』が今月の目玉。電話回線を利用した通信機能を搭載している『森田将棋64』も，気になる存在だ。なお，今月下旬に発売が予定されている任天堂の『ゼルダの伝説～時のオカリナ』『バンジョーとカズーイの大冒険』は，4月中の発売が確定していない状況。正式な発売日は次号以降にお伝えする。

FIFAロード・トゥ・ワールドカップ'98 ～ワールドカップへの道

4／24

■エレクトロニック・アーツ　■サッカー
■6,800円　■96メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

［海外から移植］1998年にフランスで開催されるワールドカップ予選を題材にしたサッカー・ゲーム。参加するチームのデータは，すべて最新のものを採用している。実況解説つき。

▶世界11リーグ193チーム、ナショナルチーム64チームを収録している

◀地区予選からはじまり，本大会予選，決勝へと勝ち進んでいくモードを用意

森田将棋64

4／3

■セタ　■将棋
■9,800円　■64メガ・カートリッジ
■コントローラーパック102ページ使用

将棋プログラムのベテランである森田和郎による『森田将棋』の最新版。3級から三段までの段位取得や，モジュラージャックで電話回線に接続することで通信対局が可能になる。

ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！

4／30

■ハドソン　■アクション
■6,800円　■96メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

対戦型アクション『ボンバーマン』が，フィールド・タイプのアクションになった。さまざまなパーツと合体することで，空中を飛行したり，水中を移動できるようになる。

▶これまでのスタイルを一新。こんどのボンバーマンはジャンプもできる！

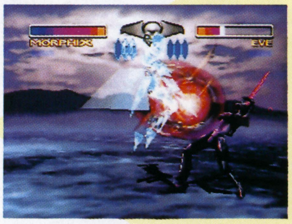
◀ローリング・ボムを使えば，一度にたくさんの敵を攻撃することが可能だ

前号追補タイトル

スペースダイナマイツ

3／27

■ビック東海　■対戦格闘
■6,800円　■64メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき



［海外から移植］人間から異星人まで，個性の強いキャラクターが多数登場する対戦格闘。浮かし技，スーパーコンボの導入など，日本人向けに大幅なアレンジが加えられている。

▶登場キャラは全部で10人。モーションキャプチャーにより，リアルな動きを再現

◀プラクティスモードでは，コンボの学習と技の防御が練習できる

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

あの『ファミ探PartII』のリメイク版が発売される。往年のファンなら即買いだろう。

ニンテンドウパワー専用

ファミコン探偵倶楽部PartII うしろに立つ少女

4／1

■任天堂　■AVG
■3,000円　■24メガ+SRAM64キロ

9年前にファミコンのディスクシステムで発売されたものをリニューアル。前後編をひとつにまとめ，ゲームロード時にこれまでのストーリー・ダイジェストを見られる機能が付加された。

ロックマン&フォルテ

4／24

■カプコン　■アクション
■5,800円　■32メガ・カートリッジ

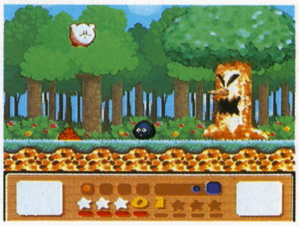
人気シリーズの最新作。主人公ロックマンと，『ロックマン8』で登場した敵キャラクターのフォルテを操作し，敵を倒しながらマップ上に散らばるカードを集めていく。

前号追補タイトル

星のカービィ3

3／27

■任天堂　■アクション
■4,800円　■32メガ・カートリッジ



同名シリーズ第3弾。カービィの仲間に，新たにナゴ，チュチ，ピッチの3人が加わった。前作にくらべ，マップ数が増加しており，イベントやミニゲームも多数用意されている。

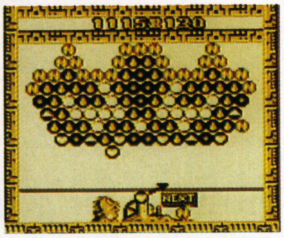
ゲームボーイ

ゲーム好きな受験生必携のアイテム『合格ボーイ』シリーズが2本。これさえあれば絶対合格!?

スーパーゲームボーイ対応

パズルボブルGB

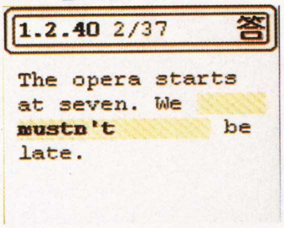
4/10 ■タイトー ■パズル ■3,500円 ■1メガ・カートリッジ



アーケードなどでおなじみ『パズルボブル』のGB版。計135ステージに挑むパズルモード，コンピュータと対戦する対戦モード，短時間クリアをめざすタイムアタックの3モードを収録。

桐原書店 頻出英文法・語法問題1000

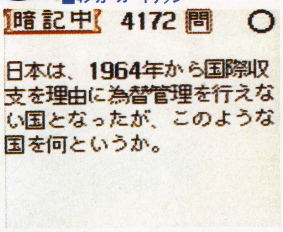
4/22 ■イマジニア ■教育 ■2,480円/2,980円(スペシャルエディション) ■2メガ・カートリッジ



桐原書店が発売している英語問題集の問題を完全収録。すべての問いは4択形式で出題される。『スペシャルエディション』には，チェックシートと合格祈願の絵馬が付属。

山川 一問一答 日本史B用語問題集

4/22 ■イマジニア ■教育 ■2,480円/2,980円(スペシャルエディション) ■4メガ・カートリッジ

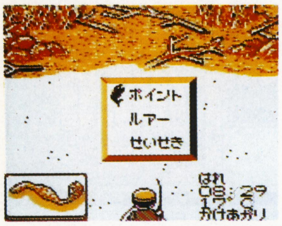


受験生に評判がいい，山川出版社の有名問題集に収録されている全問題を網羅。覚えるまでくり返し学習する暗記モードや，問題をランダムに出題するテストモードなどを搭載。

スーパーゲームボーイ対応

ポケット・バス・フィッシング

4/24 ■ボトムアップ ■フィッシング ■3,980円 ■カートリッジ(容量未定)



河口湖，霞ヶ浦など，実在する場所をモデルにした釣り場でバス釣りが楽しめる。コンピュータとの勝ち抜き戦やトーナメント以外に，ひとりで釣りを楽しむモードや通信対戦機能も用意。

スーパーゲームボーイ対応

ディノブリーダー2

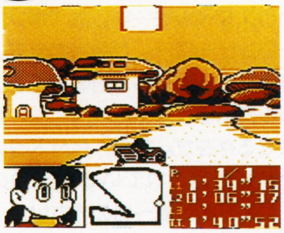
4月 ■J・ウイング ■SLG ■4,800円 ■4メガ・カートリッジ

恐竜を育成するSLG『ディノブリーダー』の続編。成長段階の変化，シナリオ数の増加，通信対戦機能の追加など，さまざまな点がパワーアップ。通信ケーブルによる恐竜の交換もできる。

前号追補タイトル スーパーゲームボーイ対応

ドラえもんカート

3/20 ■エポック社 ■レーシング ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



不朽の人気漫画「ドラえもん」を題材にしたレーシング・ゲーム。ストーリーに沿って展開するシナリオモードや，通信ケーブルを使った対戦モード，タイムアタックなどを収録。

アーケードゲーム

ARCADE GAME

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『リアルバウト餓狼伝説2』対戦トーナメント大会開催!

SNKは『リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS』の対戦ゲーム大会を，全国200か所のゲーム・センターで開催する。期間は4月18日～5月5日。各会場は，下記まで問い合わせのこと。(問い合わせ先) 関東地区☎03-5275-2737/関西地区☎06-339-5588/東海地区☎052-702-8522/九州地区☎092-413-6156

●『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』発売決定

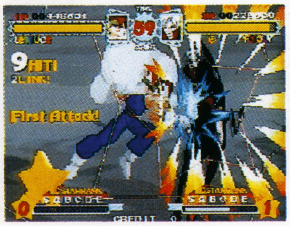
東京ゲームショウ'98春のSNKブースにて，今夏に『KOF'98』が発売されることが公表された。ゲーム内容などの詳細は未定。

今月の新作

続編が多い今月。キャラ人気の高い『リアルバウト餓狼伝説2』，よりハデになった『ファイティングバイパーズ2』，大進化を遂げた『スターグラディエイター2』など，どれも要チェック。しかし，本命はやはり『機動戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』だろう。ぜひライブモニターもセットで設置してもらいたいところだ。続編以外では，ケイブの『エスプレイド』が人気となりそう。

アストラスーパースターズ

4/下 ■サンソフト ■対戦格闘 ■ST-V



パステル調のかわいいキャラクターたちが登場する対戦格闘。バトル・ステージは空中で，宙に浮いたまま闘うのが大きな特徴。「スターゲージ」をタメると，強力な必殺技が使用可能になる。

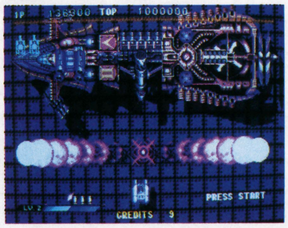
テクモワールドカップ'98

4/下 ■テクモ ■サッカー

ワールドカップを題材とした3D視点のサッカー。チーム数は16+αで，それぞれのチームごとに固有のスーパープレイが設定されている。視点を縦/横，ズーム/ワイドの計4種類から選択可能。

ガーディアン・フォース

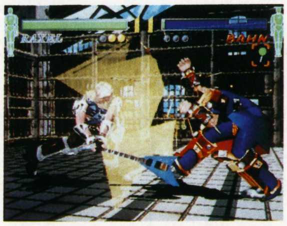
4月 ■サクセス ■シューティング ■ST-V



多方向にスクロールするトップビュー・タイプのシューティング。自機は戦車で，砲塔を360度回転させて敵を攻撃していく。敵基地や海溝，山脈など変化に富んだ8ステージを戦う。

ファイティングバイパーズ2

4月
■セガ
■対戦格闘



アーマー破壊シーンなどの爽快感がウリだった3D格闘の第2弾。規定の技で相手を倒すと2ラウンド分の勝利ポイントを得る「スーパーKO」システムが採用された。全11名のキャラが使用可能。

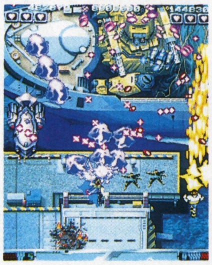
スターグラディエイター2

4月
■カプコン
■対戦格闘

宇宙を舞台にした対戦格闘の第2弾。ビジュアルがグレードアップされ，登場キャラも大幅に増加して22人になった。相手を空間に封じ込める「プラズマフィールド」など，新システムが満載。

エスプレイド

4／下
■アトラス／ケイブ
■シューティング



エスパーをあやつって敵を倒していく縦スクロール・シューティング。通常のショット，攻撃力が高いパワーショット，敵の攻撃を防ぐガードバリアーの3つを駆使して戦う。全5ステージ。

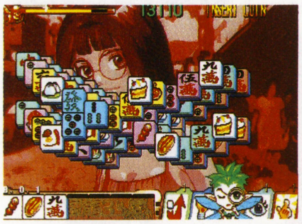
堕落天使

3／11
■彩京
■対戦格闘

26万色の美麗グラフィックがウリの2D対戦格闘。特定の基本技を簡単に連続技にできる「ラッシングコンビネーション」や，相手の背後にまわり込む「エスケープダッシュ」などのシステムを搭載。

中國龍3スペシャル

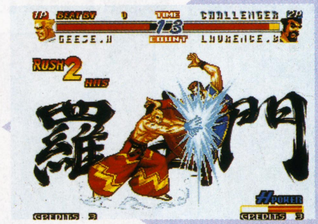
3／17
■アルタ
■パズル



麻雀牌を山から取っていくパズル。簡単な配列のものをテンポよくクリアしていくスピードコースと，難度の高い配列にじっくり挑戦するテクニカルコースのふたつのモードが楽しめる。

リアルバウト餓狼伝説2 ~THE NEWCOMERS

3／20
■SNK
■対戦格闘　■MVS



シリーズ7作目となる2D対戦格闘。前作『～スペシャル』に新キャラを2名追加。ラインシステムや避け攻撃などが改良され，さらに新システムの「テクニカルライズ」も採用された。

▶新キャラは，ボクサーのリック・ストラウドと，中国拳法を使う李　香緋だ

◀潜在能力やブレイクショットは健在。旧キャラにも新技が追加されているぞ

ぽっぷんぽっぷ

3／下
■タイトー
■アクションパズル

浮かんでいる風船に，同色の風船をくっつけて消していく対戦型アクションパズル。同時消しや連鎖によってさまざまなアイテムが出現する。同社のなつかしいキャラクターが多数登場。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

3／下
■セガ
■3Dアクション

3D視点による対戦型ロボット・アクションの第2弾。使用可能なバーチャロイドが12体になったほか，特殊攻撃の「ターボショット」や投げ技など，数々の新フィーチャーが盛り込まれている。

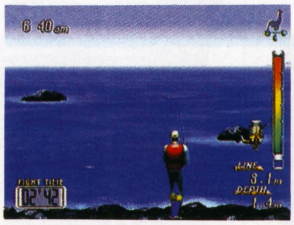
レーシングジャム ツインタイプ

2／下
■コナミ
■レーシング

美しいグラフィックが話題となったレースゲームの通信対戦用バージョン。コースを初級から最上級までの4つのランクから選択可能なほか，タイム・トライアル専用のコースも収録している。

シーバスフィッシング

2／26
■A WAVE
■フィッシング　■ST-V



スズキやクロダイ，フグなど計18種類の魚が登場するフィッシング・シミュレーション。釣り場やルアー，ベイトの選択が可能で，天候の変化によりさまざまな自然環境での釣りが楽しめる。

ネオジオ

今月は2タイトル。どちらも最近ゲーム・センターに登場した作品だ。さっそく家で練習といこう。

メタルスラッグ2

4／2
■SNK　■アクション
■29,800円　■277メガ・カートリッジ

アーケードで好評を博した横スクロール・アクション。数々のアイテムや戦車などの兵器を駆使して敵を攻撃していく。さまざまな設定が可能なオプション・モードが付加されている。

リアルバウト餓狼伝説2 ~THE NEWCOMERS

4／29
■SNK　■対戦格闘
■32,000円　■539メガ・カートリッジ

同社『餓狼伝説』シリーズの最新作。新キャラ2名が登場するほか，シリーズの特徴であるラインシステムや避け攻撃などが改良されている。ネオジオ版オリジナルの各種オプションを搭載。

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●アニメ「センチメンタルジャーニー」放映開始

『センチメンタルグラフティ』に登場する女の子たちの，主人公と再会する前の生活や想いをつづるアニメ「センチメンタルジャーニー」が，4月8日よりテレビ東京でスタート。時間は水曜25：45～26：15（第1回と第2回のみ26：15～26：45）で，全12話予定。

●SNKの元祖ヒロイン「アテナ」がテレビドラマに

テレビ東京で，アテナが主人公のドラマ「ATHENA」が，月曜25：45～26：15に放送中。番組やゲームの情報を掲載したホームページも開設されている（http://www.vistec.co.jp/athena）。

今月の新作

『サクラ大戦2』『ゼノギアス』など，大作ゲームのアルバムがぞくぞく登場。後者は，作曲者の光田氏が求める音楽の方向性のひとつが示されたものとなっている。また，キングレコードから新たにアトラス・レーベルが発足。第一弾は『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』のオリジナル・サントラ。

CD GAME MUSIC

悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.1

4／1 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込）■CD PCCB-00309

エンフィールドで起こった不思議な事件を描くドラマCD。本作から新コーナー「裏ドラナイト」もスタートする。

堕落天使 ～ザ・フォールン・エンジェルズ

4／1 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込）■CD PCCB-00305

彩京初の対戦格闘ゲームで使用されている21曲のサウンドを収録。「サイトロン1500シリーズ」最後のCDでもある。

ディディーコングレーシング オリジナルサウンドトラック

4／1 ■ポニーキャニオン ■2,548円（税込）■CD PCCG-00448

「NINTENDO64 Sound Series」第6弾。全42曲のサウンドを，オリジナル・バージョンで収録。ステッカーつき。

桜井　智の魔法少女の時間 ミサの魔法物語② ～First Love～

4／1 ■ポニーキャニオン ■2,650円（税込）■CD PCCG-00450

桜井　智のラジオ番組で放送された『ミサの魔法物語』のドラマをCD化。8話構成のドラマと，テーマソングなどを収録。

セガラリー2 サウンドトラック

4／1 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）■CD MJCA-00017

ゲーム中のサウンドやS.E.だけでなく，基板に落とし込まれる前のオリジナル・マスター・バージョンも堪能できる。

慟哭 そして… The Four Season

4／1 ■マーベラスエンターテイメント ■2,940円（税込）■CD MJCA-00020

四季とキャラクターの個性をフィーチャーしたボーカル曲と，4編のドラマで構成されたアレンジ・アルバム。

アンジェリークSpecial2 協力者コレクション③ ティムカ

4／1 ■光栄 ■1,020円（税込）■CDシングル KEDH-1016

品性の教官，ティムカのソング2曲（十カラオケ）と，語りを収録したコレクターズ・シングル第3弾。

アンジェリークSpecial2 協力者コレクション④ チャーリー

4／1 ■光栄 ■1,020円（税込）■CDシングル KEDH-1017

シリーズ第4弾では“謎の商人”ことチャーリーをフィーチャー。彼の陽気さを表わすようなソングと語りが楽しめる。

フォトジェニック オリジナル・サウンドトラック

4／1 ■メディアリング ■2,548円（税込）■CD MGCD-1048

未収録曲を含む30曲のゲーム・サウンドと，3人の女の子との会話シーンのボイスを完全収録。

遠藤　晶 ステンドグラスの向こう側

4／1 ■日本コロムビア ■1,365円（税込）■CD COCC-14931

ドラマとボーカル曲で構成された『センチメンタルグラフティ』のキャラクター・イメージCD。第1弾は遠藤　晶。

松岡千恵 SHOUT！！

4／1 ■日本コロムビア ■1,365円（税込）■CD COCC-14932

プロローグ・ドラマやデュエット・ソングなど計5トラックを収録。ソングは3つのバージョンで展開する。

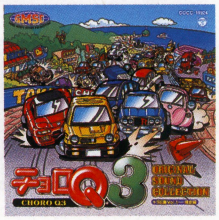
プリンス クラウン オリジナル・サウンド・コレクション&フルアレンジ

4／1 ■日本コロムビア ■2,625円（税込）■CD COCC-14923

「ゲームミュージック・サウンド・コレクション」第1弾。オリジナル曲と，フル・オーケストラ・アレンジ2曲を収録。

チョロQ3 オリジナル・サウンド コレクション&SE集～Vol. 1－爆走編

4／1 ■日本コロムビア ■2,625円（税込）■CD COCC-14924



「ゲームミュージック・サウンド・コレクションVol.2」は，20曲の楽曲とS.E.を収録した『チョロQ3』のアルバム。

ツインビーRPG オリジナル・ゲーム・サントラ

4／3 ■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込）■CD KICA-7861

新曲をはじめ，過去の『ツインビー』シリーズやコナミ作品の名曲のアレンジも楽しめる，オリジナル・サウンド集。

藤崎詩織 piano collection

4／3 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込）■CD KICA-7854

ゲーム・サウンドやアルバムから，藤崎詩織に関する楽曲を選んでピアノ・アレンジ。新ボーカル曲も収録されている。

みつめて／ソフィア

4／3 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込）■CDシングル KIDA-7642

『みつめてナイト』のヒロイン，ソフィアが歌うゲーム主題歌。ラジオ番組「ソフィアの純愛」のエンディング曲でもある。

月刊ときめきメモリアル アンコール

4／3 ■コナミ／キングレコード ■4,893円（税込）■CD KICA-7862～4（3枚組）

「月とき」レギュラー・コーナーの完結編，新作ドラマ＆ソングなどを，3枚組のボリュームで収録したバラエティCD。

雷弩機兵ガイブレイブ ラジオドラマvol.3

4／5 ■エイジップミュージック ■3,000円（税込）■CD AZCV-2003

クライマックスを迎えるラジオドラマと，おなじみトークなどを収録。戦いの行方，そして瀕死のスカリーの運命は？

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart ショートエピソードVol.3

4／10 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込）■CD WDCD-28026

『トゥルー』キャラクター総出演のドラマ，増ページで送るブックレット・コミックなどが楽しめるシリーズ第3弾。

サイキックフォース ラジオドラマCD VOL.1

4／11 ■ブロッコリー ■2,800円 ■CD BCR-010

ラジオ「アニゲマスター」で放送されたドラマ。新生ノアの誕生など，『2012』のプレ・ストーリーが語られる。

ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

4／17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込）■CD MJCA-00019

岩男潤子が歌うテーマソングとオリジナル・サウンドを収録。結城信輝による設定原画を多数掲載したブックレットつき。

リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS オリジナルサウンドトラックス

4／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込）■CD PCCB-00310

おなじみの楽曲のアレンジはもちろん，新曲も楽しめるオリジナル・サウンド集。キャラクター・ボイスも大量収録。

メタルスラッグ2 オリジナルサウンドトラックス

4／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込）■CD PCCB-00311

新世界楽曲雑技団によるオリジナル・サウンド18曲と，S.E.を収録。12ページのオールカラー・ブックレットつき。

プリンセスクエスト

4／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込）■CD PCCB-00303

アメリカン・ミュージックがテーマの数々のソングと，三木眞一郎＆浅田葉子がDJの「カウントダウンPQ」で構成。

ひざの上の同居人 ドラマCD～夢みる仔猫編～

4／17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込）■CD PCCB-00312

ニッポン放送の番組「アニメガTOP10」で放送されたドラマから，「夢みる仔猫編」の5話＋新録のトークを収録。

【ファンタジー・シミュレーション】
Vantage Master
【ヴァンテージ・マスター】

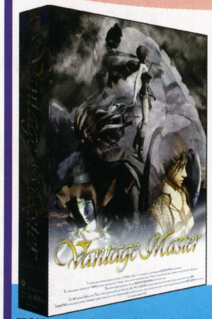
★VM対戦トーナメント大会予選受付中!

Loginとの共同企画で、日本一のマスターを決める大会が遂に開催。雑誌の付録CDに掲載されている予選MAPで成績上位者は直接対決だ。優勝賞金はなんと10万円!! 詳細は発売中のログイン誌上にて。

★オリジナル TECH Win 新MAP毎月掲載!

ゲーム本体にはない、それぞれ違うオリジナルの新MAPが体験版として付録CDに掲載。半年以上の長期連載で誌上バトルも展開中だぞ! さらなる闘いの場を求めている人は要チェック！

好評発売中!!



価格10,800円(税別)
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz以上(Pentium 100MHz以上推奨)
■必要メモリ：16MB以上
■HD容量：27MB以上
■ディスプレイ：640×480ドット 256色表示可能
■対応音源：Windows95対応のPCM,CD-DA,MIDI(GM規格)
■CD-ROMドライブ：2倍速以上
※DirectX不要

通信販売受付中!!

便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。
申込先：日本ファルコム(株) 通信販売係
TEL. 042-527-6501 受付時間／月～金(祭日を除く) 午前9:00～午後5:30
FAX. 042-528-2714 受付：24時間 e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間

日本ファルコム株式会社 Falcom®
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

桜井　智の魔法少女の時間 ミサの魔法物語③ ～Idol Dream～

4／17 ■ポニーキャニオン ■2,650円（税込） ■CD PCCG-00451

アイドルをめざすミサの活躍を描く，ラジオドラマ・シリーズ第3弾。未放送のCDオリジナル最終話が収録されている。

ゲーム天国 ～戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー～

4／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10036

ゲーム中のソングと曲間に挿入されたドラマで，ラジオ番組風に展開するボーカル集。影山ヒロノブが歌う主題歌も収録。

慟哭 そして… オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション

4／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■3,568円（税込） ■CD FSCA-10034（2枚組）

オリジナル・サウンド全曲と，未使用分を含むキャラクター・ボイスが，それぞれディスク1枚ずつに収録されている。

檄！帝国華撃団（改）

4／17 ■マーベラスエンターテイメント ■1,050円（税込） ■CDシングル MJDA-90002

おなじみのテーマソングのリニューアル版と，歌劇団全員による華やかなエンディング・テーマ「夢のつづき」を収録。

ラピッドリバー アーケードサウンドトラック014

4／17 ■ワンダースピリッツ ■2,243円（税込） ■CD WSCA-00015

ゲームのオリジナル・サウンド全曲に加え，2曲のアレンジ・バージョンが楽しめる。集めて遊べるプレミアム・カード入り。

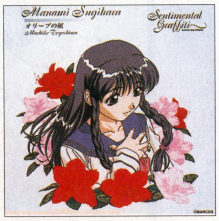
七瀬　優 彼と彼女とサングラス

4／21 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-14982

不思議な雰囲気が魅力の七瀬優の語りをはじめ，デュエット曲，男性ボーカルなしのオフ・バージョンなどが楽しめる。

杉原 真奈美 オリーブの風

4／21 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-14983



優しく繊細な杉原真奈美のイメージCD。ドラマとボーカル曲を収録。5月には同シリーズの発売記念イベントが開催される。

CREID

4／22 ■デジキューブ ■2,718円 ■CD SSCX-10018

『ゼノギアス』のアレンジ・サントラ。作曲者が選び，編曲した10曲を，ZABADAKなどのアーティストたちが演奏する。

ブシドーブレード弐 オリジナル・サウンドトラック

4／22 ■デジキューブ ■1,942円 ■CD SSCX-10019

全オリジナル・サウンドのほか，アレンジ3曲，『チョコボの不思議な体験ソフト』内の告知で使用された楽曲を収録。

バイオハザード ドラマアルバム ～運命のラクーンシティ～ VOL.3

4／22 ■セルピュータ ■2,520円（税込） ■CD CPCA-1007

数少ない生き残りとなったジョージとナンシーは，仲間たちと街からの脱出を図るが……。ドラマ版『バイオ』最終巻。

デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス

4／24 ■アトラス／キングレコード ■3,873円（税込） ■CD KICA-5008～9（2枚組）

104曲のオリジナル・サウンドを完全収録。描き下ろしイラストや4コマ漫画などを掲載したブックレット&ピンナップつき。

みつめてナイト オリジナル・ゲーム・サントラ

4／24 ■コナミ／キングレコード ■3,874円（税込） ■CD KICA-7865～6（2枚組）

85曲のサウンドを，キャラクター，シーズン，イベントといったテーマごとの構成で収録。2曲のオマケ入り。

Tomorrow／日曜の雨のように／片桐 彩子

4／24 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7643

『彩のラブソング』のテーマソング「Tomorrow」（2バージョン）と，ゲーム挿入歌である「日曜の雨のように」を収録。

ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.4

4／24 ■コナミ／キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-7844

CDエクストラ仕様のドラマ・シリーズ第4弾。本作からは，ゲームのエンディング後のストーリーが展開する。

CDドラマ EVE バーストエラー　小次郎編

4／24 ■キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-1210

ゲーム・ストーリーに残された謎や，語られなかったエピソードをドラマ化。桂木弥生が歌うボーカル曲も収録。

サイキックフォース ラジオドラマCD VOL.2

4／25 ■ブロッコリー ■2,800円 ■CD BCR-011

「アニゲマスター」内で放送されたラジオドラマの第5～8話と，ボーナス・トラックとして番外編的ドラマを収録。

悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD Vol.2

4／29 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00313

シーラからメロディへの手紙に書かれていた“マロンバ”を探すエピソードと，ギャグで展開する「裏ドラ」が楽しめる。

サクラ大戦2 歌謡全集

4／29 ■マーベラスエンターテイメント ■3,150円（税込） ■CD MJCA-00021

キャラクター・テーマのボーカル・アレンジをメインに，14曲のソングを収録。初回分はブックレット・アルバムつき。

モータル・コンバット・アナイアレーション オリジナル・サウンドトラック

4／22 ■SLCレコード ■2,548円（税込） ■CD SLCS-7330

'96年にアメリカで公開された映画のサウンド・トラック。スクーターやメガデスのアルバムからのテイクを含む19曲を収録。

前号追補タイトル

大都会交響楽／コンチェルト／pizzicato five

'97 11／1 ■日本コロムビア ■1,050円（税込） ■CDシングル CODA-1388

サターン・ソフト『クロス探偵物語』のテーマソングを収録した，ピチカート・ファイヴのシングル。

前号追補タイトル

ふりだしから始めよう／W-VISION

'97 12／15 ■イースト ウエスト・ジャパン ■1,020円（税込）■CDシングル AMDM-6225

W-VISIONのデビュー作である，テレビドラマ「真・女神転生デビルサマナー」のエンディング・テーマほか1曲を収録。

前号追補タイトル

You're mine／Nonkeys

2／5 ■ワーナーミュージック・ジャパン ■1,020円（税込）■CDシングル WPDV-7132

アニメ「がんばれゴエモン」のオープニング曲と，テレビ番組「COOL PARADISE」のエンディング曲をカップリング。

前号追補タイトル

セガサターン，シロ！／せがた三四郎

2／15 ■ワーナーミュージック・ジャパン ■1,020円（税込）■CDシングル WPDV-7138

おなじみセガサターンのCMソングを収録。とみたいちろうと藤岡　弘の，それぞれのボーカル＋カラオケが楽しめる。

前号追補タイトル

ゼストCDブックvol.3 フォトジェニック

2／20 ■ゼスト ■2,800円 ■CD

お互いの存在を知らないまま，バレンタイン・デーに同じ相手に告白した3人の女の子のストーリーが展開するドラマCD。

前号追補タイトル

OVA「サイキックフォース」ミニアルバムCD

2／25 ■日本クラウン ■1,500円（税込）■CD CRCA-20002

OVA版「サイキックフォース」のテーマソングと，そのカラオケ・バージョンなどが収録されたミニ・アルバム。

前号追補タイトル

桜井　智の魔法少女の時間 ミサの魔法物語① ～Seven Demons～

3／18 ■ポニーキャニオン ■2,650円（税込）■CD PCCG-00449

「魔法少女ミサ」の誕生から，彼女と悪魔たちとの戦いを，8話構成のドラマでつづる。新イメージ・ソングも収録。

前号追補タイトル

ダンシングアイ アーケードサウンドトラック013

3／18 ■ワンダースピリッツ ■2,243円（税込）■CD WSCA-00013

85曲ものオリジナル・サウンドを完全収録。楽曲作りには，ナムコ・サウンドチームのほとんど全員が参加している。

前号追補タイトル

ブレイズ&ブレイド オリジナルサウンドトラック

3／18 ■ワンダースピリッツ ■2,548円（税込）■CD WSCA-00014

「遠ざける気持ちと招き入れる気持ち」という複雑な感情をコンセプトにしたサウンド28曲と，キャラクター・ボイスを収録。

前号追補タイトル

卒業Mゲーム・キャラクター・ソング ～ラヴ・ソング・コレクション～

3／21 ■日本コロムビア ■2,100円（税込）■CD COCC-14919

『卒業M』の挿入歌となる5曲のキャラクター・ソングと，キャラを演じる声優たちによるユニット「E.M.U」の新曲を収録。

前号追補タイトル

Happy Bell ～幸せのベルを鳴らせ！

3／21 ■日本コロムビア ■1,155円（税込）■CDシングル CODC-1472

『卒業』シリーズ初出演の5人の声優が歌う，『卒業Ⅲ～ウエディング・ベル』テーマソングのシングル。

前号追補タイトル

アニメ「がんばれゴエモン」テーマ&BGM集

3／25 ■ワーナーミュージック・ジャパン ■2,500円（税込）■CD WPCV-7420

テレビアニメのオープニング曲「You're mine」をはじめとする4曲のボーカルと，BGMのうちの19曲が収録されている。

前号追補タイトル

アンシャントロマン〈嘘城伝説〉ドラマCD

3／25 ■日本クラウン ■2,500円（税込）■CD CRCP-15526

『アンシャントロマン』のムービー・シーンをもとにして，ゲームと同じ声優たちによるドラマがくり広げられる。

前号追補タイトル

続・初恋物語 ～Confession ドラマCD

3／25 ■日本クラウン ■2,500円（税込）■CD CRCP-15527

女の子たちの回想や想いがつづられるドラマCD。プロローグ&エピローグを含む11編と，テーマソングで構成されている。

前号追補タイトル

ひみつ戦隊メタモルV ドラマCD

3／25 ■日本クラウン ■2,500円（税込）■CD CRCP-15528

ゲームと同じく，小学生の女の子たちが地球を守るために変身&活躍するオムニバス・ドラマ。2曲のテーマソングも収録。

前号追補タイトル

魔法少女プリティサミー まるごと♥たっぷり☆ソング・コレクション！

3／25 ■パイオニアLDC ■3,059円（税込）■CD PICA-1165

OVA，テレビ&ラジオ番組，ゲーム『恐るべし身体測定！』より，20曲のソングをピックアップしたベスト・アルバム。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 アスリートサウンドトラックスJUMP

3／25 ■パイオニアLDC ■3,059円（税込）■CD PICA-1157

テレビアニメ版「大運動会」のBGMのほか，ソング，イベント・シーンのメドレー・バージョンなどを収録。

前号追補タイトル

NOëL －La neige－ ランデヴー

3／25 ■パイオニアLDC ■2,730円（税込）■CD PICW-5001

ゲームのエンディング後のエピソードが語られるドラマCD。初回分には描き下ろしプレミアム・カードがついている。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティ 校歌集

3／25 ■ムービック ■2,800円 ■CD MACM-1008

ゲームに登場する女の子たちが通う高校の校歌を，合唱団によるコーラスで収録。CD5枚が収納できるボックスつき。

前号追補タイトル

きゃんきゃんバニーエクストラⅣ ～ハイスクール天国～

3／25 ■コンパス ■2,500円 ■CD MACG-5004

サワディに平行世界へ飛ばされ，女子高生となったスワティは，教師の中村と出会う。そんななか，学園祭がはじまる。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol.2

3／27 ■ピンクパイナップル ■2,913円 ■CD KSCA-59098

デートの約束を破られても，佐竹を信じ，想う奈々。ある日も，瑞穂とトオルが心配するなか，遊園地で佐竹を待つが……。

前号追補タイトル 非売品

バーニングレンジャー

2／26 ■セガ ■ゲームに同梱 ■CDシングル GS-9174

ゲーム中に使用されている，3曲のソングを収録。光吉猛修をはじめとした，ファンにはなじみ深い面々がボーカルを務める。

前号追補タイトル 非売品

慟哭 そして… ミニドラマ

2／26 ■データイースト ■ゲームに同梱 ■CD DEDA-1001

ゲームのプロローグにあたるミニドラマを収録したシングル。ゲームソフトに，もれなく同梱されている。

前号追補タイトル 非売品

NOëL－La neige－prélude

2／26 ■パイオニアLDC ■ゲーム初回分に同梱 ■CD LPR-281

『NOëL－La neige－』の初回出荷分についているドラマCD。イラスト満載のオールカラー・ブックレットも付属している。

前号追補タイトル 非売品

ミッドガルド サウンドトラック

3／13 ■バロック ■ゲームに同梱 ■CD

パソコン・ソフト『ミッドガルド』についているゲーム・サウンド集。作＆編曲は東 祥高によるもの。

前号追補タイトル 非売品

Lovely times

3／13 ■キッド ■プロモーション用 ■CDシングル KID-003

『ポケットラブ2』のオープニング・テーマと，ラジオCM用ドラマを収録。一部の店舗で，ゲーム購入者にプレゼントされた。

前号追補タイトル 非売品

続々・初恋物語 ～感傷旅行～

3／26 ■徳間書店インターメディア ■ゲーム初回分に同梱 ■CD

PSソフト『続・初恋物語』の初回特典。祐花を選んだ主人公と，女の子たちの後日談が展開する。CDエクストラ仕様。

前号追補タイトル 非売品

ファイアーウーマン纏組 ドラマCD

3／26 ■徳間書店 ■ゲームに同梱 ■CD TDCD-15001～2(2枚組)

林原めぐみ，三石琴乃など，ゲームと同じ声優陣が出演しているオリジナル・ドラマCD。2枚組，各60分という豪華仕様。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

Mariko Kouda 1 st Music Clips My Best Friend

4／3 ■コナミ/キングレコード ■4,200円(税込) ■VHS KIVM-230／LD KILM-57

「私が天使だったらいいのに」から「Looking For」まで，國府田マリ子のプロモーション映像と，初公開のオフショット映像を収録。

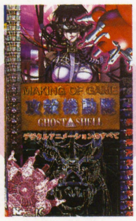
ROBONATION SUPER LIVE スーパーロボット魂 Vol.1

4／17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■5,800円 ■VHS FSVE-50001／LD FSLA-60001

アルバム未収録の堀江美都子が歌う「ボルテスV」を含む22曲と，MCのロング・バージョンを収録したライブビデオ。

メイキング・オブ・ゲーム 攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～

4／25 ■講談社／バンダイビジュアル ■1,900円 ■VHS BES-2039



PS版『攻殻機動隊』のオープニング・アニメの制作過程を収録。スタッフへのインタビューや，新映像も楽しめる。

非売品

セガサターンビデオマガジン 4月発売タイトル号

4／1 ■セガ ■プロモーション用 ■VHS

3～4月発売予定の19タイトルを収録。『サクラ大戦2』『EVE』『エヴァ』など，固定ファンを多く持つタイトルが登場する。

前号追補タイトル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

'97 12／19 ■新声社 ■6,500円 ■VHS GV-41

全キャラクターの連続技をメインに，システム徹底解析，対戦映像，デモシーンなどを収録した攻略ビデオ。

前号追補タイトル

PS版ダビスタビデオ 上巻／全G1制覇への道

1／下 ■英知出版 ■2,300円 ■VHS BEV80-47

『ダビスタ』の名人が，全GⅠ制覇のために必要なことがらを，初心者にもわかりやすく解説する。案内役は田村美保。

前号追補タイトル

私立ジャスティス学園

2／27 ■新声社 ■6,500円 ■VHS GV-42

バツ，ひなた，恭介の3人のナレーションで，ストーリーモードを完全紹介。連続技や「五輪高校野球部物語」などもある。

前号追補タイトル

VIRUS ～ウイルス・バスター・サージ DATA・4

3／18 ■ポリグラム ■5,800円 ■VHS POVV-3204

壊滅状態に陥るSTAND，HIVE委員会の策略，サージの自己存在意義の認識──。物語はいよいよ終局へと向かう。

前号追補タイトル

VIRUS ～ウイルス・バスター・サージ ACT・4

3／18 ■ポリグラム ■4,800円 ■LD POLV-3204

みずから進んで危険な任務を受けたミレイ，ある人物から自身に関する告白を受けるサージのエピソードを編集収録。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 MISSION5 「Objective Tension～目標への努力」

3／21 ■パイオニアLDC ■6,090円(税込) ■VHS PIVS-1445／LD PILA-1445

ついに「大運動会」の開会式を迎え，熱気に包まれる場内。宇宙撫子の称号を賭けたあかりたちの戦いがはじまる。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 track4

3／21 ■パイオニアLDC ■5,775円(税込) ■VHS PIVS-7094／LD PILA-7094

テレビ版の第7＆8話を収録。あかりと大学衛星へ行く約束をしていた一乃だが，あかりのいちじるしい成長ぶりを見た彼女は…。

前号追補タイトル 通信販売

エルフ版下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

3／27 ■ピンクパイナップル ■6,800円 ■VHS KSVA-53293／LD KSLA-53293

トオルとケンカをしたときの自分の発言を後悔し，あやまろうとする瑞穂だが，その機会を逸したまま夏休みは明けて……。

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●3月第1週（3月2日付）
61位　センチメンタルグラフティⅣ～再会5秒前，出逢った頃のように②～（ムービック）／4,500枚
65位　センチメンタルグラフティ　ボーカルアルバム「3×4」～THE OTHER SEASONS～（マリン・エンタテインメント）／4,340枚
78位　ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.2（コナミ／キングレコード）／3,860枚
●3月第2週（3月9日付）
11位　My Best Friend／國府田マリ子（コナミ／キングレコード）／39,570枚
72位　ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック（デジキューブ）／4,310枚
●3月第3週（3月16日付）
28位　My Best Friend／國府田マリ子（コナミ／キングレコード）／10,460枚
55位　ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック（デジキューブ）／5,180枚
●3月第4週（3月23日付）
53位　My Best Friend／國府田マリ子（コナミ／キングレコード）／5,530枚
65位　ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック（デジキューブ）／4,650枚
●3月第5週（3月30日付）
98位　My Best Friend／國府田マリ子（コナミ／キングレコード）／3,010枚
〈シングル〉
●3月第1週（3月2日付）
20位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／27,530枚
37位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／12,090枚
59位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／5,630枚
61位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／5,420枚
73位　ロケット団よ永遠に／ロケット団（メディアファクトリー）／3,880枚
●3月第2週（3月9日付）
23位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／21,330枚
38位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／10,770枚
54位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／7,420枚
79位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／4,850枚
●3月第3週（3月16日付）
28位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／13,220枚
39位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／9,950枚
57位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／6,140枚
60位　もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて／藤崎詩織（コナミ／キングレコード）／5,910枚
83位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／3,560枚
●3月第4週（3月23日付）
32位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／11,770枚
43位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／9,280枚
67位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／5,070枚
82位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／3,110枚
90位　ロケット団よ永遠に／ロケット団（メディアファクトリー）／2,520枚
●3月第4週（3月30日付）
39位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／9,250枚
43位　とりかえっこプリーズ／スズキサン（メディアファクトリー）／8,530枚
80位　セガサターン，シロ！／せがた三四郎（ワーナーミュージック・ジャパン）／3,620枚
94位　ロケット団よ永遠に／ロケット団（メディアファクトリー）／2,390枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

悠久幻想曲2nd Album　ドラマCD Vol. 1

題材ゲーム：悠久幻想曲2nd Album（メディアワークス）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1話 魔獣との出会い②第2話 マーシャル武器店へようこそ③第3話 クラウド医院の攻防④第4話 永遠の親友〈ストーリー2〉⑤第2話 魔獣の影⑥第3話 つかの間の幸せ⑦第4話 MY DEAR…⑧ルーとイヴの裏ドラナイト
声の出演：氷上恭子，浅田葉子，鶴ひろみほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

堕落天使～ザ・フォールン・エンジェルズ

題材ゲーム：堕落天使～ザ・フォールン・エンジェルズ（彩京）
収録曲：〈オリジナルバージョン〉①降臨② Bad Luck ③ Next Character ④ Stars and Stripes ⑤ Fighting Singer ⑥乱入⑦用心棒⑧アサシン⑨押忍！⑩ Tears Go By ⑪無⑫ Get It On ⑬ Kill You！⑭ Enfield ⑮ Go To Heaven ⑯ The Eden ⑰ Never Know Why？⑱堕落天使⑲ Sink Your Teeth ⑳ Iron Players ㉑Sarina〈ボイス＆S.E.コレクション〉㉒クール㉓ハリー・ネス ㉔ユイレン㉕ユイラン㉖ルチオ・ロッシ㉗鬼瓦寅男㉘タロウ㉙壬生灰児㉚トリガー㉛カルロス㉜ナレーション㉝S.E.コレクション
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ディディーコングレーシング　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ディディーコングレーシング（任天堂）
収録曲：①ディディーコングレーシング　メインテーマ②プレイヤーセレクト③ちゅうおうエリア イントロダクション④ちゅうおうエリアのテーマ⑤ロビーのテーマ⑥T.T.のテーマ⑦サンシャインレイク⑧ゆうやけキャニオン⑨ジャングルフォール⑩マグマかざん⑪たちいりきんし！⑫ゴールドバルーン⑬ボーナスステージ⑭フローズンマウンテン⑮スノーコースター⑯クリスマスむら⑰タージのテーマ⑱タージのうでだめし⑲くじらビーチ⑳かいぞくじま㉑みかづきアイランド㉒ボスの扉㉓ボスとうじょう㉔ボスとのたいせん㉕ボスに負けた㉖リバーパレス㉗グリーンウッドむら㉘ゴーストウッズ㉙さあアミュレットを！㉚アミュレットのかけら獲得㉛アミュレット完成㉜スターシティ㉝スペースポートアルファ㉞ボーナストラック㉟キサマごときにまけんぞ！㊱決戦！ウィズピッグ㊲ウィズピッグにまけた1㊳ウィズピッグにまけた2㊴勝ったとでも思っているのか？㊵ウィズピッグの宇宙の扉㊶ウィズピッグ・宇宙の果てへ㊷祭典
初回特典：オリジナルステッカー

桜井　智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語②～First Love～

題材ゲーム：ミサの魔法物語（サミー）
収録曲：①明日をリアライズ〈ドラマ「ミサの魔法物語②～First Love～」〉②第一話「坂入春子の場合」③第二話「神原巫紗の場合」④第三話「草薙明日香の場合」⑤第四話「桐生崎玲の場合」⑥第五話「法楠学園女王決定戦 その1」⑦第六話「法楠学園女王決定戦 その2」⑧第七話「法楠学園女王決定戦 その3」⑨第八話「カウントダウン・バレンタイン」⑩バイタリティー
声の出演：桜井　智（①⑩ボーカル），山口勝平，横山智佐ほか

セガラリー2　サウンドトラック

題材ゲーム：セガラリー・チャンピオンシップ2（セガ）
収録曲：〈ORIGINAL MASTER VERSION〉① Go Go！ SEGA RALLY ② IGNITION'98...in the groove ③ Soul On Desert ④ Euro Fight!!⑤ Searchin' For My Dreams ⑥ Go Go！ SEGA RALLY（instrumental Mix）⑦ Insert Jungle ⑧ MNF？⑨ Night Groovin' ⑩ ESTRADA NOVA ⑪ Route 246 ⑫ Big Sur〈ORIGINAL GAME SOUND〉⑬ Go Go！ SEGA RALLY ⑭ IGNITION'98...4 select ⑮ Soul On Desert ⑯ Euro Fight!!⑰ Searchin' For My Dreams ⑱ Go Go！ SEGA RALLY(instrumental Mix) ⑲ Insert Jungle ⑳ MNF？㉑Night Groovin' ㉒ESTRADA NOVA㉓IGNITION'98...in the groove ㉔Route246 ㉕Big Sur〈S.E.＆VOICE COLLECTION〉㉖S.E. ㉗VOICE

慟哭 そして…　The Four Season

題材ゲーム：慟哭 そして…（データイースト）
収録曲：① OVERTURE ②第一章「遭遇 そして…」③どこまでも春の風④第二章「灼熱 そして…」⑤ Venus ⑥第三章「謀略 そして…」⑦ HAPPY-SUNNY DAYS ⑧第四章「初雪 そして…」⑨白い夜⑩ Remembrance
声の出演：矢島晶子（③ボーカル），山口由里子（⑤ボーカル），大沢つむぎ（⑦ボーカル），長沢美樹（⑨ボーカル）ほか

アンジェリークSpecial2　協力者コレクション③ティムカ

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①一生に一度のお願い②イルカの遊ぶ星～little propose～（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・12④一生に一度のお願い（Karaoke Ver.）⑤イルカの遊ぶ星～little propose～（Karaoke Ver.）
作詞：森由里子　**作・編曲：**M Rie（①④作曲），百石　元（①④編曲），伊藤真澄
ボーカル・声の出演：私市　淳
初回特典：スペシャル・シングルCD応募券

アンジェリークSpecial2　協力者コレクション④チャーリー

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①俺はツイてる！②フラれてええやん（Remix Ver.）③眠れぬ夜のために・13④俺はツイてる！（Karaoke Ver.）⑤フラれてええやん（Karaoke Ver.）
作詞：森由里子　**作曲：**千沢　仁（①④），田辺智沙（②⑤）
編曲：百石　元（①④），アキレス・ダミゴス（②⑤）
ボーカル・声の出演：真殿光昭
初回特典：スペシャル・シングルCD応募券

フォトジェニック　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：フォトジェニック（サンソフト）
収録曲：①愛美のテーマ1②綾乃のテーマ1③いずみのテーマ1④公平のテーマ⑤睦香のテーマ⑥編集長のテーマ⑦理路のテーマ⑧一馬のテーマ⑨うみのテーマ⑩白鈴音のテーマ⑪黒鈴音のテーマ⑫大成のテーマ⑬博人のテーマ⑭千代のテーマ⑮愛美のテーマ2⑯綾乃のテーマ2⑰いずみのテーマ2⑱フィールドテーマ（豊神楽）⑲フィールドテーマ（大戸島・八甲山・三鳴花）⑳自宅のテーマ㉑愛美の楽器㉒ふれあい㉓コメディのテーマ㉔悲しみのテーマ1-1㉕悲しみのテーマ1-2㉖悲しみのテーマ2㉗クリスマスソングL㉘ショップ＆着せ替えのテーマ㉙バッドエンドロール㉚ハッピーエンドロール㉛愛美フォト用会話「楽器練習」㉜愛美フォト用会話「黄色い水着」㉝愛美フォト用会話「花火大会」㉞愛美フォト用会話「ポートレイト」㉟愛美フォト用会話「風車の夕暮れ」㊱愛美フォト用会話「花畑」㊲愛美フォト用会話「ぬいぐるみを買った」㊳愛美フォト用会話「博人への発表会」㊴愛美フォト用会話「クリスマスの雪」㊵愛美フォト用会話「モデル写真」㊶愛美フォト用会話「人形抱いている縦PA」㊷愛美フォト用会話「ペット猫ポーズ」＋イベント「寝ている」㊸綾乃フォト用会話「夏の木濡れ日」㊹綾乃フォト用会話「ポートレイト」㊺綾乃フォト用会話「オランダ民族衣装」㊻綾乃フォト用会話「ヌード」㊼綾乃フォト用会話「アトリエで画を描く」㊽綾乃フォト用会話「水着」㊾綾乃フォト用会話「水を飲む」㊿綾乃フォト用会話「秋の夕暮れ」(51)綾乃フォト用会話「落葉」(52)綾乃フォト用会話「馬と綾乃」(53)綾乃フォト用会話「クリスマスプレゼント」(54)綾乃フォト用会話「モデル写真（ボンテージ系）」(55)いずみフォト用会話「ポートレイト」(56)いずみフォト用会話「水着」(57)いずみフォト用会話「川でこけた」(58)いずみフォト用会話「美術館で待ち合わせ」(59)いずみフォト用会話「秋の読書」(60)いずみフォト用会話「読後の笑顔」(61)いずみフォト用会話「クリスマス」(62)いずみフォト用会話「元旦」(63)いずみフォト用会話「卒業写真」(64)いずみフォト用会話「メーク中」(65)いずみフォト用会話「モデル写真（羽）」

遠藤　晶　ステンドグラスの向こう側

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②ステンドグラスの向こう側③ステンドグラスの向こう側（男性Vocal Off Version）④ステンドグラスの向こう側（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
ボーカル・声の出演：鈴木麗子，高戸靖広

松岡千恵　SHOUT!!

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②SHOUT!!③SHOUT!!（男性Vocal Off Version）④SHOUT!!（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
ボーカル・声の出演：米本千珠，高戸靖広

プリンセス クラウン　オリジナル・サウンド・コレクション&フルアレンジ

題材ゲーム：プリンセス クラウン（アトラス）
収録曲：①Princess Crown Opening②Castle of justice③Willpower④Cross swork⑤Mind of the dark⑥Devill in the α⑦Suspicious⑧Pleasantseason⑨Funny guy⑩Staff of Princess Crown⑪Mystery wind⑫Lonely village⑬Doubtful business⑭People get happiness⑮Rest is force⑯Light in heaven⑰Busy town⑱アレンジバージョン－Princess Crown Opening⑲アレンジバージョン－People get happiness
作曲：でんちゅう

チョロQ3　オリジナル・サウンド・コレクション&SE集Vol.1－爆走編

題材ゲーム：チョロQ3（タカラ）
収録曲：①ショートサーキット It's So Easy②ミドルサーキット ALTERNATELY③ロングサーキット Sea's Date④春はあけぼの Soul of 侍⑤夏は夜７／８⑥秋は夕暮れ 哀愁のSeptember⑦冬はつとめて お箸の国⑧洞窟 Explosion⑨ジャングル AFRICAN DANCE⑩チョロ砂漠 Sand Storm⑪チャイナ峠 Beijing Square⑫NEW スタジアム RUN⑬トレインロード Hot Shot！⑭ビッグタイヤ Soul Of Ventures⑮チョロQキャッスル CLASSICAL ROBOT⑯アイス＆スノー 雪だるまの言い分⑰オーバルコース サークルライン⑱チョロQホテル SEASIDE RESTAURANT⑲ミステリーハウス Guilty⑳地下水路 Low D㉑SE集

ツインビーRPG　オリジナル・ゲーム・サントラ

題材ゲーム：ツインビーRPG（コナミ）
収録曲：①Theme of "Twinbee role playing game"＃2②Under the dialogue with the princess③Theme of princess Melora④The black mist⑤Fear⑥Theme of Molte and Vielen⑦The station⑧Funny⑨Cinnamon lab.⑩Tension⑪Tragedy⑫The battle⑬The win⑭Area of Tampopo town⑮Fantasian⑯The nest of the monster＃1（the studio）⑰White castle⑱The nest of the monster＃2（the school）⑲Dessert junior high school⑳The shop㉑Fanfare＃1㉒Area of Circo town㉓The nest of the monster＃3（the hall）㉔Bigaro hall㉕The dance㉖The nest of the monster＃4（the amusement park）㉗Muddler land㉘Ferris wheel㉙The roller coaster㉚The game center㉛Twinbee pierrot＃1㉜Twinbee pierrot＃2㉝Twinbee pierrot＃3㉞Twinbee pierrot＃4㉟The inn㊱Area of Mt.Nikoniko㊲Theme of Dr.Warmonn㊳The battle against Dr.Warmonn㊴The ruin of Nikoniko㊵The Pair of the bells㊶Eyecatch㊷Area of Tulip coast㊸In the deserted house with the girl㊹Calmness㊺The fortune-telling㊻Area of Eternal cape㊼Area of Renge isl.㊽Sadness㊾The cave of Renge isl.㊿Theme of Seeds and Salyut(51)The fishing(52)The flight(53)Area of Tokai isl.(54)The cabaret(55)Area of Sanctuary of Greed(56)Madness(57)Fanfare＃2(58)Sanctuary of Greed(59)The battle against the boss of monsters(60)Theme of Greed(61)The battle against Greed＃1(62)The battle against Greed＃2(63)The battle against Greed＃3(64)The battle against Greed＃4(65)Peace(66)The Gradius(67)The speed king(68)The GTI Club(69)Music box(70)Theme of "Twinbee role playing game"(71)Gameover

藤崎詩織　piano collection

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①introduction～ねがい～②恋の序章③My Sweet Valentine④教えてMr.Sky⑤恋は星に届く⑥宛名のないラブレター⑦芽生え⑧伝えられない想い⑨卒業アルバム⑩思い出の数だけ…⑪ねがい
作詞：金月真美（⑪）
作曲：岩代太郎（①②⑥⑪），岩本正樹（③），財津和夫（④），種ともこ（⑤），コナミ矩形波倶楽部（⑦⑩），高野　寛（⑧），金月真美（⑨）
ボーカル：藤崎詩織（⑪）

みつめて／ソフィア

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①みつめて②四月になる頃に③みつめて（karaoke）④四月になる頃に（karaoke）
作詞：広井王子（①③），田村純一＆宮島律子（②④）
作曲：村井聖夜（①③），宮島律子（②④）
編曲：入江　純（①③），山本健司（②④）

月刊ときめきメモリアル　アンコール

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①きらめき高校 朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③ともだちの君へ～with you～④CDドラマ ときめきメモリアル「風の記憶…」前編⑤小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑥CDドラマ ときめきメモリアル「風の記憶…」後編⑦きらめき高校のお昼休み●ディスク2……①バスルームトーク～伊集院レイ編～②片桐彩子の「イングリッシュ英語」③虹野沙希の「あなたのランチボックス」④美樹原愛の「動物伝言板」⑤ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」⑥如月未緒の「物思い図書館」⑦麗＆友子の「ここにお座り！」⑧秋穂みのりの「しっかりしなさい！」⑨伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」●ディスク3……①ベストソングカウントダウン・結果発表②手をつないでいて③きらめき高校男子指導室 ディレクターズカット①④きらめき高校男子指導室 ディレクターズカット②⑤convenience story～マッチョ～⑥きらめき高校男子指導室 ディレクターズカット③⑦きらめき高校男子指導室 ディレクターズカット④⑧帰りのホームルーム～最後の実況スペシャルサンクス!!～
声の出演：菅原祥子＆菊池志穂（ディスク3②ボーカル），小野坂昌也＆上田祐司（ディスク3⑤ボーカル），金月真美ほか

雷弩機兵ガイブレイブ　ラジオドラマ vol.3

題材ゲーム：雷弩機兵ガイブレイブ（アクセラ）
収録曲：●CD……①ドラマテーマ「銀河への旅立ち」②ドラマ第九話③ドラマ第十話④フリートーク　郷里大輔⑤ドラマ第十一話⑥ドラマ第十二話（最終話）⑦エンディングテーマ「虹の国」⑧爆笑フリートーク　岩田光央VS丹下　桜●ボーナス8cmCD……①アウトテイク集
声の出演：岩田光央，宮村優子，笠原留美ほか
初回特典：ピクチャーレーベル仕様，ボーナス8cmCD

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart　ショートエピソードVol.3

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①プールサイド②乙女の真心③ハート・ランチをプレゼント④図書室で…⑤うわさ話⑥先輩と二人…⑦新しい友達⑧パジャマで一緒…⑨Good-by July～約束の場所～
声の出演：池澤春菜（⑨ボーカル），菊池志穂，丹下　桜ほか
初回特典：化粧ケース，オリジナル台本

サイキックフォース　ラジオドラマCD VOL.1

題材ゲーム：『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）
収録曲：①Friends②Story＃1③Story＃2④Story＃3⑤Story＃4⑥BonusTrack
声の出演：中村大樹，福島おりね，大友龍三郎ほか
初回特典：CD3枚収納BOX

ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に

題材ゲーム：ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に（セガ）
収録曲：①オープニングテーマ「あなたをまた戦いに誘うとしても」②メインテーマ③君主選択④一騎討ち⑤GAME OVER⑥戦闘準備画面⑦ハイランドのテーマ1⑧ハイランドのテーマ2⑨ハイランドのテーマ3⑩ファンダリアのテーマ1⑪ファンダリアのテーマ2⑫ファンダリアのテーマ3⑬ムーンパレスのテーマ1⑭ムーンパレスのテーマ2⑮ムーンパレスのテーマ3⑯イズモのテーマ1⑰イズモのテーマ2⑱イズモのテーマ3⑲トラッドノアのテーマ1⑳トラッドノアのテーマ2㉑トラッドノアのテーマ3㉒トパーズのテーマ1㉓トパーズのテーマ2㉔トパーズのテーマ3㉕ボザックのテーマ1㉖ボザックのテーマ2㉗ボザックのテーマ3㉘トリスタンのテーマ1㉙トリスタンのテーマ2㉚トリスタンのテーマ3㉛ダンジョンのテーマ㉜地下帝国のテーマ㉝エスタンのテーマ㉞オルヴォのテーマ㉟ミディアのテーマ㊱ラスボスのテーマ1㊲ラスボスのテーマ2㊳Epilogue1㊴Epilogue2㊵Epilogue3㊶Epilogue4㊷Epilogue5〈ムービーパート〉㊸ティリスのイメージ㊹ティリス発見㊺覚醒の儀㊻精霊の飛翔㊼祈り㊽イザナミ，イザナギ㊾血族㊿ロボットの魂(51)二人(52)闇の王(53)CGムービー(54)エンディングテーマ「夢と眠りのはざまで…」
作詞：前田耕一郎（①(54)）**作曲：**田中公平（①(54)）**ボーカル：**岩男潤子（①(54)）
特典：結城信輝描き下ろし設定原画資料つきブックレット

リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS（SNK）
収録曲：〈ORIGINAL BGM〉①THE NEW COMERS②THE NEW COMERS β③UNDERSTAND？④LEVEL UP 3⑤4 HITS⑥GET IN THE RING Ⅰ⑦クリといつまでも⑧雷波濤外伝⑨タイ南部に伝わったSPの詩⑩まいまいきゅーん⑪GET IN THE RING Ⅱ⑫ギースにしょうゆとオケヒット⑬TAKU-HATU-ROCK⑭密の味⑮BLUE MARY'S BLUES⑯GAIN A VICTORY⑰GOLI-ROCK⑱C62－シロクニーVer.2⑲パンドラの箱より第3番「決断」⑳Duck！Duck！Duck！㉑4 HITs Ⅱ㉒ソウルっす㉓ロンドンマーチ㉔中国四千年の歴史とはいかにⅡ㉕ハプシュ！フゥゥゥ㉖GET IN THE RING Ⅲ㉗牛とお戯れ㉘REQUIEM K.626［Lacrimosa］㉙雄々盛嬢後援～競場詩～㉚Exceed A Limit㉛Get The Sky－With Your Dream－㉜OVER THE MIND㉝Hurry Up！㉞The End〈VOICE Collection〉㉟テリー・ボガード㊱アンディ・ボガード㊲ジョー・ヒガシ㊳不知火舞㊴ギース・ハワード㊵望月双角㊶ボブ・ウィルソン㊷ホン・フゥ㊸ブルー・マリー㊹フランコ・バッシュ㊺山崎竜二㊻秦　崇秀㊼秦　崇雷㊽ダック・キング㊾キム・カッファン㊿ビリー・カーン(51)チン・シンザン(52)タン・フー・ルー(53)ローレンス・ブラッド(54)ヴォルフガング・クラウザー(55)李　香緋(56)リック・ストラウド(57)？(58)ETC VOICE1(59)ETC VOICE2(60)S.E.Collection
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

メタルスラッグ2　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：メタルスラッグ2（SNK）
収録曲：〈ORIGINAL BGM〉①TITLE②THE MILITARY SYSTEM③BARRACKS④JUDGEMENT⑤STEEL BEAST 6BEETS⑥PREHISTORIC SITE⑦THE CENOTAPH⑧FIRST CONTACT⑨LIVIN' ON THE DECK⑩ASSAULT THEME⑪BACK TO THE CHINA⑫NEW GODOKIN STREET⑬KISS IN THE DARK⑭METAMORPHOSIS⑮GRAVESTONE⑯FINAL ATTACK⑰END TITLE AGAIN⑱CARRY OUT〈S.E.COLLECTION〉⑲S.E.COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

プリンセスクエスト

題材ゲーム：プリンセスクエスト（インクリメントP）
収録曲：①「カウントダウン・PQ.A」②事件は恋のように③「カウントダウン・PQ.B」④TRUE⑤「カウントダウン・PQ.C」⑥ひとりごと⑦「カウントダウン・PQ.D」⑧西側の窓辺なら⑨「カウントダウン・PQ.E」⑩あっちこっちMyself⑪「カウントダウン・PQ.F」⑫ぷりんせすっ・うぉーず⑬事件は恋のように（カラオケ）⑭TRUE（カラオケ）⑮ひとりごと（カラオケ）⑯西側の窓辺なら（カラオケ）⑰あっちこっちMyself（カラオケ）⑱ぷりんせすっ・うぉーず（カラオケ）
声の出演：菊池祥子（②ボーカル），福島紀子（④ボーカル），白鳥由里（⑥ボーカル），柊　美冬（⑧⑫ボーカル），三木眞一郎＆浅田葉子（⑩ボーカル）ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ひざの上の同居人　ドラマCD～夢みる仔猫編～

題材ゲーム：ひざの上の同居人～KITTY ON YOUR LAP（カルチュア・パブリッシャーズ）
収録曲：①第1話　早くニンゲンになりたい！②第2話　はじめてのおつかい③第3話　ひねくれ対決！ニンゲンになりたくない猫④第4話　遅れてきた猫ミミ・最強トリオ結成！⑤最終回　わたしだけのご主人さま！⑥ユキ・レナ・ミミのおしゃべりぱぁ～と1♥
声の出演：岩男潤子，今井由香，宮村優子ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

桜井　智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語③～Idol Dream～

題材ゲーム：ミサの魔法物語（サミー）
収録曲：①明日をリアライズ〈ドラマ「ミサの魔法物語③～Idol Dream～」〉②第一話「星をつかむもの」③第二話「花咲蟹登場」④第三話「史上最大の強敵」⑤第四話「絶対最強応援団」⑥第五話「ザ・オーディション」⑦第六話「デビュー・デビュー」〈放送未発表CDオリジナル最終話〉⑧第七話「坂入春子を救い出せ」⑨ロマンス直行便
声の出演：桜井　智（①⑨ボーカル），山口勝平，横山智佐ほか

ゲーム天国～戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー～

題材ゲーム：GUNばれ！ゲーム天国（ジャレコ）
収録曲：①ドラマ1：ユキちゃんのラジオパラダイス②うた1：to Your Dream～The Game Paradise③うた2：Memorial Day④ドラマ2：ジーニアス山田登場⑤うた3：わしが青春のムテキウイング⑥ドラマ3：ラジオ局を襲撃せよ⑦うた4：天使の羽根で⑧ドラマ4：DJ戦隊ゲーテンジャー誕生⑨うた5：e-thai-hau-die!!⑩うた6：戦え！わしだけのムテキンダーZ⑪ドラマ5：ジーニアス山田驚愕⑫うた7：LOVELY STAR⑬ドラマ6：DJ戦隊ゲーテンジャー参上⑭うた8：カラ元気じゃないよ⑮ドラマ7：みんな幸せ…？⑯うた9：DJ戦隊ゲーテンジャー
声の出演：西原久美子（②⑭ボーカル），かないみか（②③⑦⑭ボーカル），高橋美紀（②⑨⑫ボーカル），こおろぎさとみ（②⑨⑫ボーカル）ほか
ボーカル：宮内タカユキ（⑤⑩），影山ヒロノブ（⑯）
初回特典：そうま竜也描き下ろしステッカー

慟哭 そして…　オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション

題材ゲーム：慟哭 そして…（データイースト）
収録曲：●ディスク1……①慟哭～始まり～②暗闇と予感③探索（イントロ無しver.）④忍び寄る影⑤初恋⑥んんん...いつみ!?⑦手掛かり⑧凍りつく空気⑨胸騒ぎ⑩衝撃のかけら⑪少女と子犬⑫鼓動⑬望⑭潤んだ瞳⑮誕生日⑯慟哭～炎の中～⑰ラブソング⑱レクイエム⑲崩れ落ちた倫理⑳星空 ㉑終局 ㉒夜明け ㉓朝霧 ㉔最後の学園生活 ㉕STEP×3 ㉖後日談 ㉗静かな目覚め ㉘もう一つの誕生日 ㉙空を掴む手 ㉚探索（イントロ有りver.）●ディスク2……①少女の…②イントロダクション～人と会う～③いつみのわがまま④遺体発見⑤まだ見ぬ人々⑥それぞれの思惑⑦諍い⑧ノーマとともに⑨屋敷探索⑩微妙なライン⑪ノーマ救出，そして…⑫少女と仔犬⑬疑惑の時⑭慟哭～終息～⑮あなたの側に⑯振り向けば背後に
作曲：SIN
初回特典：横田　守描き下ろしB2ポスター

檄！帝国華撃団（改）

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：①檄！帝国華撃団（改）②夢のつづき③檄！帝国華撃団（改）（カラオケ）
作詞：広井王子　**作曲：**田中公平　**編曲：**根岸貴幸
ボーカル：横山智佐，富沢美智恵，高乃　麗ほか
初回特典：シングルジャケットビジュアルのステッカー

ラピッドリバー　アーケードサウンドトラック014

題材ゲーム：ラピッドリバー（ナムコ）
収録曲：①アトラクト②秋の渓谷③ビッグキャニオン④恐竜ゾーン⑤氷河ゾーン⑥火山ゾーン⑦ナイルの夜⑧南海のパラダイス⑨オーロラ雪原⑩グレートウォーターフォール⑪ネームエントリー⑫氷河ゾーン［Furuti mix］BonusArrangeTrack⑬ナイルの夜［Gregorian mix］BonusArrangeTrack
初回特典：特製プレミアムカード（2枚）
応募特典：オリジナルキャップ

七瀬　優　彼と彼女とサングラス

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②彼と彼女とサングラス③彼と彼女とサングラス（男性Vocal Off Version）④彼と彼女とサングラス（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武　**作・編曲：**鶴　由雄
ボーカル・声の出演：西口有香，高戸靖広

杉原真奈美　オリーブの風

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグドラマ②オリーブの風③オリーブの風（男性Vocal Off Version）④オリーブの風（Remix Version）⑤ボーナストラック：ボイスメッセージ
作詞：横山　武　**作曲：**樫原伸彦　**編曲：**鶴　由雄
ボーカル・声の出演：豊嶋真千子，高戸靖広（①），TIGER-G（②④）

CREID

題材ゲーム：ゼノギアス（スクウェア）
収録曲：①MELKABA②二つの羽根③BALTO④CREID⑤DAJIL⑥光の階段⑦神無月の人魚⑧春の子守歌⑨LAHAN⑩メビウス
作・編曲：光田康典

ブシドーブレード弐　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ブシドーブレード弐（スクウェア）
収録曲：①屹立の刻（きつりつのとき）アレンジ版②禍根の来歴（かこんのらいれき）③取捨の仕儀（しゅしゃのしぎ）④修羅妄執（しゅらもうしゅう）⑤御鏡之舞（みかがみのまい）⑥燐察の燈（りんさつのともしび）⑦悠久の果て（ゆうきゅうのはて）⑧剣戟鳴動（けんげきめいどう）⑨手鞠（てまり）⑩冬雷火（とうらいか）⑪悪戯な血筋（いたずらなちすじ）⑫暗影私闘（あんえいしとう）⑬守人（まもりびと）⑭水軍（すいぐん）⑮終息の朝（しゅうそくのあした）⑯屹立の刻（きつりつのとき）⑰月影の仕儀（つきかげのしぎ）⑱疾風の覇者（しっぷうのはしゃ）⑲神韻たる剣戯（しんいんたるけんぎ）⑳禁欲のリズム（きんよくのりずむ）㉑勇躍の士魂（ゆうやくのしこん）㉒時を奪へ（ときをうばえ）㉓争覇への動悸（そうはへのどうき）㉔時を奪へ（ときをうばえ）アレンジ版
作曲：笹井隆司

バイオハザード　ドラマアルバム～運命のラクーンシティ～VOL.3

題材ゲーム：『バイオハザード』シリーズ（カプコン）
収録曲：〈第壱夜〉①地下アジト②街から逃げろ〈第弐夜〉③蜂の巣④嫉妬〈第参夜〉⑤弔い⑥裏切り〈最終夜〉⑦決意の梵鐘⑧この橋を渡れ！
声の出演：私市　淳，豊嶋真千子，鈴木真仁ほか

デビルサマナー ソウルハッカーズ　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：デビルサマナー ソウルハッカーズ（アトラス）
収録曲：●ディスク1……〈3D〉①アルゴンNSビル（ビジョンクエスト）②アルゴンNSビル（現実）③湾岸倉庫街1④湾岸倉庫街2⑤天文博物館⑥天海空港（ビジョンクエスト）⑦天海空港（現実）⑧バーチャル美術館（ロビー）⑨バーチャル美術館（洞窟）⑩バーチャル美術館（チェス）⑪バーチャル美術館（いるか）⑫バーチャル美術館（ストレンジエリア）⑬レオン自工（電源OFF）⑭レオン自工（電源ON）⑮バーチャルツアーズ⑯天海フロート⑰バーチャルホラーハウス⑱あかねモール⑲アルゴン精工⑳二上門地下 ㉑アルゴン本社 ㉒天海モノリス ㉓マニトゥダンジョン ㉔シーアーク ㉕シーアーク11F（エクストラダンジョン）㉖バーチャルパーク ㉗霊長知能総研 ㉘天海バイパス ㉙パラダイムX（通常）㉚パラダイムX（冥界後）㉛相性ラブくらぶ ㉜ダンジョンG〈施設〉㉝ビデオマッスル ㉞画廊ラダー ㉟オートマータ ㊱ドラッグギア ㊲八角酒店 ㊳タイ料理サワムラ ㊴生体エナジー協会 ㊵フォーラム1 ㊶フォーラム2 ㊷王国屋 ㊸サービスカウンター ㊹バーチャルクラブ ㊺エアビジョン ㊻パラダイムBANK ㊼ブティック ㊽占い屋 ㊾EL-115 ㊿ホテル業魔殿●ディスク2……〈イベント〉①オープニングムービー②プロローグ1③プロローグ2④レッドマン⑤自宅⑥2Dフィールド⑦アジト⑧怪しい時⑨フィネガン登場⑩ウラベ死す⑪ネミッサ憑依⑫星座出題⑬ボスイベント終了⑭葛葉一族イベント⑮シャトル⑯ID削除⑰ホラーハウスオルゴール⑱ホラーハウストラウマ⑲緊迫⑳スプーキーズ ㉑中華料理店 ㉒2Dフィールド2 ㉓ターミナル ㉔ヒールスポット ㉕ラブくらぶ結果 ㉖リーダー死す ㉗最終イベント1 ㉘最終イベント2 ㉙スタッフロール ㉚エピローグ1 ㉛エピローグ2 ㉜ゲームオーバー〈戦闘〉㉝戦闘会話 ㉞通常戦闘 ㉟ウラベ戦 ㊱ユダ戦 ㊲ナオミ戦 ㊳イベント戦1 ㊴イベント戦2 ㊵ボス戦1 ㊶ボス戦2 ㊷フロスト戦 ㊸宝箱戦〈会話・歌〉㊹音痴 ㊺カエル ㊻幸せ ㊼クラシック ㊽お色気 ㊾ダンス ㊿演歌 (51)出囃子 (52)ロック (53)リバー (54)リバー（ミニゲーム）

みつめてナイト　オリジナル・ゲーム・サントラ

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：●ディスク1……〈オープニング〉①序曲・みつめてナイト②ヴァルファヴァラハリアン③新たなる旅・入国〈キャラクター・テーマ〉④東洋の男～主人公のテーマ～⑤夢を抱いて…～ソフィアのテーマ～⑥My Favorite Sweet～ロリィのテーマ～⑦口笛を吹いて歩こう～ハンナのテーマ～⑧小さなスケッチブック～レズリーのテーマ～⑨街を駆ける風～ジーンのテーマ～⑩安らぎの天使～テディーのテーマ～⑪It's My Way～キャロルのテーマ～⑫王子さまとわたし～スーのテーマ～⑬止まったままの時計～クレアのテーマ～⑭わたしと私～プリシラ（姫）のテーマ～⑮私とわたし～プリシラ（少女）のテーマ～⑯小鳥のうた～セーラのテーマ～⑰Lady Smile～リンダのテーマ～⑱想い出は波のように…～アンのテーマ～⑲化学の森～メネシスのテーマ～⑳Stay Close～ノエルのテーマ～㉑冷たいくちびる～ライズのテーマ～㉒Perfect Plan～ジョアンのテーマ～㉓北風の執念～カルノーのテーマ～㉔三匹の狼～バーストン3兄弟のテーマ～〈シーズン〉㉕ドルファンの春㉖大きな陽の下で㉗働く男㉘そして路は紅く染まる㉙まだ見ぬ雪〈イベント・1〉㉚幸せの予感㉛二人なら楽し㉜風にまかせて㉝いつか見た風景㉞ツイてない日㉟何やってるの？㊱緊急事態㊲不安な前兆㊳ちいさな涙㊴心の傷跡㊵ドルファン王国㊶カクテルでもいかが？㊷小さな祈りは天に向かって…㊸空に咲く花㊹素敵な宴㊺サーカスがやってきた！㊻ロメオとジャリエッタ㊼ロゼッタ㊽ジョーダン・ナイト㊾子犬のステップ㊿知らない場所51水面（みなも）は揺れる52もうひとつの影53理性が欲望に負ける時54いつか，私も…55失われた音色（ねいろ）56恋をすると・幻想●ディスク2……〈イベント・2〉①パズルでナイト②勝利ジングル③敗北ジングル④ロケットを背負った男⑤五月祭⑥スポーツの祭典⑦はしってないと⑧まきってないと⑨なぐってないと⑩もちあげないと⑪ファンファーレ・1⑫ファンファーレ・2⑬夏至祭⑭恋占い⑮収穫祭⑯ハッピー・クリスマス⑰初めての雪⑱シルベスター⑲男の戦（いくさ）⑳変えられぬ運命㉑病院の窓辺に…㉒隠密のサリシュアン㉓悲しい剣（つるぎ）〈エンディング〉㉔勇者の証㉕偽りの誓い㉖新たなる旅・旅立ち㉗そして，素直になれる㉘The Man From Far East～聖騎士のテーマ～㉙みつめて～インストロメンタル・バージョン～〈おまけ〉㉚序曲・みつめてナイト～スペシャル・バージョン～㉛Remember
特典：オールカラーブックレット

Tomorrow／日曜の雨のように／片桐彩子

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①Tomorrow～Beside You～②Tomorrow～See You～③日曜の雨のように
作詞：秋山奈津（②），さゆ鈴（③）
作曲：小西真理（②），桐岡麻季（③）
編曲：岩崎元是（②），オクダラ・アキラ（③）

ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.4

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①サウンドロゴ②虹色の青春forever 6月1日「この胸の翳り」③虹色の青春forever 7月12日「昼休みの出来事」④monologue8～夏のダイアリー⑤虹色の青春forever 8月4日「ひび割れた夏の夜」⑥monologue9～祭情景⑦虹色の青春forever 8月17日「幸せの音色」⑧道
作詞：森高千里（⑧）**作曲：**安田信二（⑧）**編曲：**米光　亮（⑧）
声の出演：丹下　桜（⑧ボーカル），菅原祥子，三木眞一郎ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，香り付きブックレット
★CDエクストラ仕様

CDドラマ　EVEバーストエラー 小次郎編

題材ゲーム：EVEバーストエラー（シーズウェア）
収録曲：①After she has gone part1 再会②The echoes of an era Part1 尾行③The echoes of an era Part2 依頼④The echoes of an era Part3 疑惑⑤The echoes of an era Part4 崩壊⑥After she has gone part2 涙⑦ひとり？⑧小次郎最後の審判⑨Three years later Part1 天城探偵事務所⑩Last Mission
声の出演：子安武人＆松井菜桜子（⑩ボーカル），本多知恵子（⑦ボーカル），納谷悟朗ほか

サイキックフォース　ラジオドラマCD VOL.2

題材ゲーム：『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）
収録曲：①Story＃5②Story＃6③Story＃7④Story＃8⑤BonusTrack
声の出演：関　智一，津久井教生，高山みなみほか
初回特典：スペシャルステッカー

悠久幻想曲2nd Album　ドラマCD Vol.2

題材ゲーム：悠久幻想曲2nd Album（メディアワークス）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1話 ローレンシュタインからの手紙②第2話 森の中で……③第3話 悪い夢の始まり④第4話 エンフィールドの風〈ストーリー2〉⑤第2話 再会のピアノ⑥第3話 エンフィールド・ノクターン⑦第4話 なぜ君と出逢えたの？⑧裏ドラナイト
声の出演：子安武人，氷上恭子，置鮎龍太郎ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

サクラ大戦2　歌謡全集

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：①檄！帝国華撃団（改）②メトロで行こう③生きてる喜び④春が来る⑤南風GOGO⑥愛しのジャンポール⑦絶対運命のタンゴ⑧恋の発車オーライ⑨少年レッド主題歌⑩都の花ぞ⑪もしも…⑫イカルスの星⑬奇跡の鐘⑭夢のつづき
作詞：広井王子　**作曲：**田中公平
編曲：田中公平（③⑫），根岸貴幸（①⑥⑦⑨⑫⑭），岸村正実（②⑤⑧⑬），宮崎慎二（④⑩）
ボーカル：横山智佐（①④⑬⑭），富沢美智恵（①⑦⑬⑭），高乃　麗（①③⑬⑭），渕崎ゆり子（②⑨⑬⑭），田中真弓（⑤⑬⑭），西原久美子（⑥⑬⑭），氷上恭子＆岡村明美＆増田ゆき（⑧），折笠　愛（⑩），岡本麻弥（⑪⑬⑭），伊倉一恵（⑫⑬⑭）
初回特典：豪華ブックレットアルバム（デジパック仕様）

モータル・コンバット・アナイアレーション　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：『モータルコンバット』シリーズ（アクレイムジャパン／ミッドウェイ）
収録曲：①モータルコンバットのテーマ②ファイアー③メガロマニアック④オールモースト・オーネスト（ダニー・セーバーMIX）⑤ジニアス⑥エンゲル⑦パニック・コントロール⑧コンガ・フューリー⑨アノマリイ（コーリング・ユア・ネーム）（グラニーズ7"エディット）⑩レディ・オア・ノット（ベン・グロスコンバットMIX）⑪バック・オン・ア・ミッション⑫アイ・ウォント・ライ・ダウン（コンバットMIX）⑬ブルウタリティ⑭リーブ・U・ファー・ビハインド（V.2.インストゥルメンタルMIX）⑮ウィ・ハブ・エクスローシヴ（ラジオ・エディット）⑯ツー・テレフォン・コールズ・アンド・アン・エアー・レイド⑰デス・イズ・ジ・オンリー・ウェイ・アウト⑱X-スクワッド（オリジナル・モーション・ピクチャー・スコア）⑲モータルコンバットのテーマ（チキン・ダストMIX）

大都会交響楽／コンチェルト／pizzicato five

題材ゲーム：クロス探偵物語（ワークジャム）
収録曲：①大都会交響楽②コンチェルト③大都会交響楽（instrumental）④コンチェルト（instrumental）
作詞・作曲：小西康陽

ふりだしから始めよう／W-VISION

題材ゲーム：真・女神転生デビルサマナー（アトラス）
収録曲：①ふりだしから始めよう②恋するように眠らせて③ふりだしから始めよう（カラオケ）
作詞・作曲：伊藤浩樹

You're mine／Nonkeys

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録曲：①You're mine②絶対逢いたくて③You're mine（オリジナル・カラオケ）
作詞：秋本　康　**作曲：**後藤次利（①③），鈴木キサブロー（②）
編曲：笹川修宏（①③），岸村正実（②）

セガサターン，シロ！／せがた三四郎

収録曲：①セガサターン，シロ！（唄：とみたいちろう）②セガサターン，シロ！（唄：藤岡　弘）③セガサターン，シロ！（オリジナル・カラオケ）
作詞：安藤宏治　**作・編曲：**奥居史生

ゼストCDブックVol.3　フォトジェニック

題材ゲーム：フォトジェニック（サンソフト）
収録曲：①Kiss IN MY LIST②コーヒーミルククレージー③切なさの標本④ハネムーン⑤鈴音のお茶は木蓮の味⑥ささやかだけど強いきずな⑦いつか空にかえる日⑧ショコラ・シフォン⑨愛美をファンタージェンにつれていって⑩Kiss・Kiss・Kiss⑪マスカットみたいな甘いおしゃべり⑫無人島にいこうよ⑬あなたに大好きって伝えたい
作詞：白倉由美（⑫）
作・編曲：飯塚　博（⑫）
声の出演：小森まなみ，笠原弘子，岩男潤子，成田沙矢香＆桂川千絵（⑫ボーカル）ほか

OVA「サイキックフォース」ミニアルバムCD

題材ゲーム：『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）
収録曲：①LOVE CAN SAVE THE WORLD②FRIENDS③COLD JUSTICE④LOVE CAN SAVE THE WORLD（カラオケ）⑤FRIENDS（カラオケ）⑥COLD JUSTICE（カラオケ）
作詞・作曲：Harold Payne & Rick Cowling Jr.
訳詞：秋山桃花（①④），中村美智子（②⑤），木本慶子（③⑥）
ボーカル：関　智一（①②），津久井教生（①③）

桜井　智の魔法少女の時間　ミサの魔法物語①～Seven Demons～

題材ゲーム：ミサの魔法物語（サミー）
収録曲：①明日をリアライズ〈ドラマ「ミサの魔法物語①～Seven Demons～」〉②第一話「魔法少女誕生！」③第二話「謎の吸血鬼」④第三話「謎のコールドスリープ」⑤第四話「灼熱のピアニスト」⑥第五話「水たまりの悪魔」⑦第六話「幻影のモジリア」⑧第七話「最強の戦士」⑨第八話「ヒロインは死なず」⑩美しき戦い
作詞：及川眠子（①），朝倉　薫（⑩）
作・編曲：太田美知彦（①作曲），亀田誠治（①編曲），神津裕之（⑩）
声の出演：桜井　智（①⑩ボーカル），山口勝平，横山智佐ほか

ダンシングアイ　アーケードサウンドトラック013

題材ゲーム：ダンシングアイ（ナムコ）

収録曲：①セレクト②女子高生ステージ③軍服娘ステージ④スチュワーデスステージ⑤ヘビメタ娘ステージ⑥ねこ娘ステージ⑦きのこ娘ステージ⑧人魚ステージ⑨バニーガールステージ⑩牛ステージ⑪レースクイーンステージ⑫エレベーターガールステージ⑬マッチョステージ⑭コールドスリープステージ⑮シャワー娘ステージ⑯双子ステージ⑰チアガールステージ⑱巫女ステージ⑲タル娘ステージ⑳SF娘ステージ㉑お姫様ステージ㉒犬ころステージ㉓テニス娘ステージ㉔剣道娘ステージ㉕アラビア娘ステージ㉖看護婦ステージ㉗和服娘ステージ㉘サッカー少年ステージ㉙アマゾネスJステージ㉚ファミレス娘ステージ㉛トラック野郎ステージ㉜婦警ステージ㉝かたつむリンダステージ㉞ハチ娘ステージ㉟天使ステージ㊱海女ステージ㊲車ステージ㊳雪だるま娘ステージ㊴宇宙海賊ステージ㊵宇宙人ステージ㊶スペースファイターステージ㊷顔ステージ㊸女子高生モーション㊹軍服娘モーション㊺軍服娘モーション2㊻ヘビメタ娘モーション㊼ねこ娘モーション㊽ねこ娘モーション2㊾人魚モーション㊿バニーガールモーション51牛モーション52レースクイーンモーション53エレベーターガールモーション54エレベーターガールモーション2 55マッチョモーション56マッチョモーション2 57コールドスリープモーション58シャワー娘モーション59双子モーション60チアガールモーション61チアガールモーション2 62タル娘モーション63SF娘モーション64テニス娘モーション65剣道娘モーション66アラビア娘モーション67看護婦モーション68和服娘モーション69アマゾネスJモーション70ファミレス娘モーション71トラック野郎モーション72トラック野郎モーション2 73かたつむリンダモーション74かたつむリンダモーション2 75ハチ娘モーション76天使モーション77海女モーション78車モーション79車モーション2 80雪だるま娘モーション81宇宙海賊モーション82宇宙人モーション83スペースファイターモーション84スペースファイターモーション2 85スタッフロール

特典：特製プレミアムカード（2枚）

ブレイズ&ブレイド　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ブレイズ＆ブレイド～エターナルクエスト（T＆Eソフト）

収録曲：①オープニング②キャラメイク③メニュー④クエスト選択⑤街の宿屋1⑥街の宿屋2⑦街の宿屋3⑧廃坑⑨火竜の山⑩遺跡の森⑪古代の遺跡⑫クリスタルメイズ⑬死者の迷宮⑭超越者の城⑮古の塔⑯白銀の谷⑰湖上の遺跡⑱封印の洞窟1⑲封印の洞窟2⑳トロッコ㉑トロール㉒アンデッドマスター㉓ヴァンパイアロード㉔グリフォン㉕クラーケン㉖バジトーム㉗中ボス㉘エンディング㉙ボイス1㉚ボイス2

初回特典：オリジナルキャラクターステッカー（封入）

卒業M　ゲーム・キャラクター・ソング～ラヴ・ソング・コレクション～

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）

収録曲：①ラビリンス②永遠のLove Song③微笑みにキスを④子猫⑤お楽しみはこれからだ！⑥楽園～おまえしかいない～

作詞：高城紫門（①），横山　武（②～⑥）**作・編曲：**鶴　由雄

ボーカル：E.M.U（①），緑川　光（②），置鮎龍太郎（③），林　延年（④），阪口大助（⑤），石川英郎（⑥）

Happy Bell～幸せのベルを鳴らせ！～

題材ゲーム：卒業Ⅲ～ウエディング・ベル（小学館プロダクション）

収録曲：①Happy Bell～幸せのベルを鳴らせ！～②天使のくちびる③Happy Bell～幸せのベルを鳴らせ！～(オリジナル・カラオケ)④天使のくちびる(オリジナル・カラオケ)

作詞：横山　武　**作曲：**樫原伸彦（①③），甲斐完司（②④）**編曲：**大友博輝

ボーカル：古山あゆみ，板橋美絵子，中山真奈美，小松里賀，高橋千晶

アニメ「がんばれゴエモン」テーマ&BGM集

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）

収録曲：①You're mine②正義の味方でィ!!③威勢良く口上④不気味なムダナシ⑤ムダナシ登場⑥失恋のムダナシ⑦ブルーアイスに行ってみたい！⑧ニヒルなムダナシ⑨ムキムキマン登場⑩オカマのプロテイン⑪セレナーデ⑫かなわぬ恋⑬オイラの妹⑭怪し気なコンビ⑮迫る危機⑯焦りのサスペンス⑰にげろやにげろ⑱巨大風船物知介⑲やきもちやきのおみつ⑳ルンルン母さん㉑母さんぼうぜん㉒どうしよう母さん㉓お使いは苦手だよ

ボーカル：Nonkeys（①），松本保典（⑦⑬），坂本千夏（⑦），緒方賢一（⑦㉓）

アンシャントロマン〈墟城伝説〉ドラマCD

題材ゲーム：アンシャントロマン～パワー・オブ・ダークサイド（日本システム）

収録曲：①指輪の契り②反逆者③予言④双子座⑤王城の黄昏

声の出演：高橋直純，中山真奈美，中島沙樹，森本まり子

続・初恋物語～Confession～　ドラマCD

題材ゲーム：続・初恋物語～修学旅行（徳間書店インターメディア）

収録曲：①「ねぇ，鎌倉へ行こうっ」～プロローグ～②愛してるって いってみたいけど～…～可愛いだけで ごめんねっ③「登場ベスティアチーム」～枝奈の回想～④「似たもの同士の思いやり」～鈴梨の回想～⑤「優しいって，つらい？」～文乃の回想～⑥「…気づいちゃったの」～菜穂の想い～⑦「おだいのたいたんの味」～麻希の回想～⑧「天使と人魚とお父さん」～ミュアの回想～⑨「気づかなかったの」～祐花の想い～⑩「ハイヒールからの忠告」～菜穂の想い～⑪「Confession」～思いを告白～⑫「お守りはあ・な・た」～エピローグ～⑬Lilacの告白

作詞：古雅ちはや（②），豊芦原恵海（⑬）**作曲：**伊豆一彦（②⑬）

声の出演：瀧本富士子，森川智之，橘ひかり（②⑬ボーカル）ほか

ひみつ戦隊メタモルV　ドラマCD

題材ゲーム：ひみつ戦隊メタモルV（毎日コミュニケーションズ）

収録曲：①プロローグ～咲慧の日常と各キャラの紹介②主題歌「メタモルVのうた」③居残り作業～プールの幽霊話④捺紀の回想～メタモルV行動開始⑤寄生宇宙人の話～くるみ，もえ子宇宙人と接触⑥咲慧の解決～エピローグ⑦副主題歌「メタモルVよ永遠に」

作詞：遠藤正二郎（②⑦）**作曲：**宮内信子（②⑦）**編曲：**伊豆一彦（②⑦）

声の出演：大谷育江，冬馬由美，根谷美智子ほか

ボーカル：佐倉さおり（②⑦）

魔法少女プリティサミー　まるごと♥たっぷり☆ソング・コレクション！

題材ゲーム：魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！（NECインターチャネル）

収録曲：①ちゃんと夢を見ましょ！②魔法の扉③DOUBLE MIND④ダイヤモンドの勇気⑤PERSONA⑥プリティ・コケティッシュボンバー！⑦愛の負け戦⑧天使の誘惑⑨小林フィッツカラルド鷹羽の歌⑩調子にのっておりました⑪魔法少女プリティサミー（NEW VERSION）⑫magical blue⑬魔法少女ピクシィミサ唱歌⑭浜辺のセクシー・ダイナマイト⑮恋はブロイラー⑯マイ・フェイバリット・ボーイ⑰Dear Miss Lonely⑱ラブミィエイミーって呼ばないで⑲夢みれば夢も夢じゃない⑳ばか

ボーカル：横山智佐（①②④⑥⑧⑪⑫⑮⑯⑲⑳），笠原留美（③⑬），秋山久美（⑤）ほか

特典：ステッカー付きポストカード2枚封入

バトルアスリーテス大運動会　アスリートサウンドトラックスJUMP

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）

収録曲：①Dear My Friends②大学衛星③未来への道④ミラクル ラブ⑤スラム スピリッチュアル ソング⑥RAID NERIRI⑦リュミエール⑧Beyond the Universe⑨カリンバ セッション with ンガジ友の会⑩テクノラートサスペイジ⑪大陸の風は東の国へ吹く⑫スタレ・ミアストに佇む⑬エウロパスキン コース⑭愛があればイイ…⑮一生懸命ヤッテマチュ！⑯オンド オブ ウチュー（お囃子ありヨ）⑰ミスターミラクルのテーマ⑱校長先生の為のプロローグ⑲Three Dog Fight⑳Exit Program㉑月面ビギナーズ／SEE YOU あかり㉒夕焼け～Tsubasa（DAIUNDOKAI-EVENT MEDLEY VERSION）

ボーカル：岡村明美（④），川田妙子＆沢梅陽子＆坂口あや（⑭），朝倉ゆかり（㉒）

NOëL－La neige－ランデヴー

題材ゲーム：NOëL－La neige－（パイオニアLDC）

収録曲：①NOëL～La neige Opening Theme②act 1／柚実 a case of Yumi③Hold me tight④act 2／涼 a case of Ryo⑤ひとめあなたに⑥act 3／千紗都 a case of Chisato⑦Merry X'mas⑧act 4／あの場所へ Rendez-vous⑨NOëL～La neige Ending Theme

声の出演：かかずゆみ（③ボーカル），根谷美智子（⑤ボーカル），水樹奈々（⑦ボーカル）ほか

初回特典：描き下ろしプレミアムカード4枚セット

センチメンタルグラフティ　校歌集

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）

収録曲：①私立祥桜学園高校 校歌②県立青垣高校 校歌③私立萌黄女子高校 校歌④私立清華女子高校 校歌⑤県立茶山高校 校歌⑥県立水塚高校 校歌⑦私立紫雲女子高校 校歌⑧私立笹峰女学園 校歌⑨県立朱之宮高校 校歌⑩県立白井坂高校 校歌⑪私立黒曜館高校 校歌⑫県立誠林女子高校 校歌

作詞：六月十三，幸倉久子　**作曲：**浅田優美　**編曲：**佐藤真一郎

ボーカル：Tokyo Church of Christ Gospel Choir

初回特典：特製センチメンタルグラフティCDメモリアルBOX（CD5枚収納可能）

きゃんきゃんバニーエクストラⅣ～ハイスクール天国～

題材ゲーム：『きゃんきゃんバニーエクストラ』シリーズ（カクテル・ソフト）

収録曲：①サワディの神通力で②スワティ，女子高生に!?③学園祭2日前④学園祭スタート!!⑤後夜祭・ダンスパーティー⑥エピローグ

声の出演：矢島晶子，白鳥由里，三木眞一郎ほか

初回特典：特製プレミアムカード3枚組②

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.2

題材ゲーム：下級生（エルフ）

収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第2話「恋予報　雨のち晴れ」〉①第1回「それぞれの想いの中で」②第2回「想いのすべてを」③第3回「見失った心」④最終回「心，惹かれて…」⑤おまけ

声の出演：小池かの子，茶山莉子，上田祐司ほか

バーニングレンジャー

題材ゲーム：バーニングレンジャー（セガ）

収録曲：①Burning Hearts～炎のANGEL～②We are Burning Rangers③I JUST SMILE

ボーカル：光吉猛修（①），マーロン・サンダース（②），佐々木朋子（③）

慟哭 そして… ミニドラマ

題材ゲーム：慟哭 そして…（データイースト）
収録曲：①ファースト・ラヴ②二人のマス・ゲーム③冬の夜，旅館にて
声の出演：長沢美樹，山口百合子，矢島晶子ほか

NOëL－La neige－prélude

題材ゲーム：NOëL－La neige－（パイオニアLDC）
収録曲：①オリジナルドラマ
声の出演：かかずゆみ，根谷美智子，水樹奈々，千葉一伸，佐久間紅美

ミッドガルド サウンドトラック

題材ゲーム：ミッドガルド（バロック）
収録曲：①風のシミュレーション（Vo入り）②Opening③Wind Junction④Nobody there⑤Justice⑥The House⑦In The Hall 1st⑧The Knight⑨In The Hall 2nd⑩In The Hall 3rd⑪Dragoon⑫Puppy⑬Somewhere in the Garden⑭Sacred Place 1st⑮Sacred Place 2nd⑯Sacred Place 3rd⑰Last Boss⑱Escape⑲Final Roll⑳風のシミュレーション（カラオケ）
作詞，作・編曲：AZUMA
ボーカル：濱口麻美（①）

Lovely times

題材ゲーム：ポケットラブ2（キッド）
収録曲：①Lovely times②ラジオCM用ドラマ①③ラジオCM用ドラマ②④ラジオCM用ドラマ③
作詞：柴田ひろあき（①） **作・編曲**：飯塚 博（②）
ボーカル・声の出演：岩男潤子，氷上恭子，宮村優子

続々・初恋物語～感傷旅行～

題材ゲーム：続・初恋物語～修学旅行（徳間書店インターメディア）
収録曲：①初回プレス用オリジナルドラマ（挿入歌：初恋物語）
声の出演：高橋美紀（挿入歌ボーカル），宮村優子，天野由梨ほか
★CDエクストラ仕様

ファイアーウーマン纏組 ドラマCD

題材ゲーム：ファイヤーウーマン纏組（徳間書店）
収録曲：●ドラマCD1……〈謎の転校生の巻〉①第1章 転校生ユリア②第2章 荒らされた保健室③第3章 生徒会長の陰謀④第4章 纏組解散!?⑤第5章 挑戦状⑥第6章 対決の時●ドラマCD2……〈パラレル白鷺学園の巻〉①第1章 さやかと涼子が飛んでったの巻②第2章 こっちの水にな～じんだの巻③第3章 スーパー女番さやか＆涼子の巻④第4章 スカッシュ救出騒動の巻⑤第5章 和解の巻⑥第6章 平和への帰還の巻
声の出演：三石琴乃，林原めぐみ，天野由梨ほか

VIDEO&LD

Mariko Kouda 1 st Music Clips My Best Friend

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）ほか
収録時間：カラー45分
収録内容：①笑顔で愛してる②まちぶせ③Mariko-shot Ⅰ④私が天使だったらいいのに⑤夢はひとりみるものじゃない⑥Mariko-shot Ⅱ⑦風がとまらない⑧雨のちスペシャル⑨Mariko-shot Ⅲ⑩Looking For

ROBONATION SUPER LIVE スーパーロボット魂Vol.1

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録時間：カラー112分
収録内容：①マジンガーZ②空飛ぶマジンガーZ③コン・バトラーVのテーマ④ゲッターロボ⑤FLYING IN THE SKY⑥熱風！疾風！サイバスター⑦ダンバイン とぶ⑧エルガイム～TIME FOR L-GAIM～⑨ボルテスVの歌⑩CROSS FIGHT⑪熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション賛歌～⑫マジンカイザー⑬バーニング・ラブ⑭水の星へ愛をこめて⑮残酷な天使のテーゼ⑯ゴーショーグン発進せよ！⑰ぼくらのマジンガーZ⑱オレはグレートマジンガー⑲EC-1：熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション賛歌～⑳EC-2：熱風！疾風！サイバスター㉑EC-3：ゲッターロボ㉒EC-4：マジンガーZ
出演：水木一郎，影山ヒロノブ，MIO，堀江美都子
特典：全出演者サイン入りピンナップ

メイキング・オブ・ゲーム 攻殻機動隊～デジタルアニメーションのすべて～

題材ゲーム：攻殻機動隊～GHOST in the SHELL（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録時間：カラー30分
収録内容：①全スタッフインタビュー②オープニングアニメ・北久保監督リミックスバージョン③デジタルアニメーションのマル秘技法④オリジナルBGM
出演：押井 守，士郎正宗，北久保弘之，川元利浩，関野浩之（ナレーション）

セガサターンビデオマガジン 4月発売タイトル号

収録時間：カラー21分
収録内容：①セガワールドワイドサッカー'98②ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド③EVE ザ・ロストワン④新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド⑤プロ野球グレイテストナイン'98⑥SEGA AGES／アイラブミッキーマウス～ふしぎのお城大冒険＆アイラブドナルドダック～グルジア王の秘宝⑦ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に⑧SEGA AGES／ファンタシースターコレクション⑨イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ⑩信長の野望・将星録⑪ウイニングポスト3⑫組み立てパズルくっつけっと⑬サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ⑭ボンバーマンウォーズ⑮英雄志願～Gal Act Heroism⑯CodeR⑰ガングリフォンⅡ⑱探偵神宮寺三郎～夢の終わりに⑲ひみつ戦隊メタモルV

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録時間：カラー120分
収録内容：①キャラクター紹介②連続技集③対戦集④エンディンググラフィック集⑤究極連続技コーナーほか
声の出演：堀 秀幸

PS版ダビスタビデオ 上巻／全G1制覇への道

題材ゲーム：ダービースタリオン（アスキー）
収録時間：カラー60分
収録内容：①配合の説明②仔馬コメントの説明③入厩と調教④全GⅠ推薦配合⑤ダビスタビデオ・ブリーダーズ・カップ開催のお知らせ
出演：田村美保

私立ジャスティス学園

題材ゲーム：私立ジャスティス学園～リージョン・オブ・ヒーローズ（カプコン）
収録時間：カラー120分
収録内容：①学校紹介②キャラクター紹介③選り抜き連続技紹介④ストーリーモード完全紹介⑤エンディングデモ集⑥五輪高校野球部物語ほか
声の出演：檜山修之，半場友恵，千葉一伸

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・4

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー75分
収録内容：①第10話「LET THEM GO」②第11話「BLEND THE STRENGTH」③第12話「TO HAVE AND TO HOLD」
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・4

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第7話「ANOTHER BOY MISSING」②第8話「BEHOLD CHANGE OR DIE Ⅱ」
声の出演：檜山修之，難波圭一，池澤春菜ほか
特典：リテイクバージョン収録

バトルアスリーテス大運動会 MISSION5「Objective Tension～目標への努力」

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー30分
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか
特典：描き下ろしジャケット，設定解説書

バトルアスリーテス大運動会 track4

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第7話「慟哭」②第8話「沈みゆく才能」
声の出演：夏樹リオ，久川 綾，阪口あやほか
特典：4ページ解説書，静止画設定資料映像

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー41分
声の出演：茶山莉子，榊原みわ，三五美奈子ほか

今月の機種別売れ筋ソフト・ランキング

プレイステーション HOT 10

1	初登場	ゼノギアス	●スクウェア ●RPG ●6,800円
2	前1位	バイオハザード2	●カプコン ●AVG ●6,800円
3	前2位	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円
4	初登場	チョロQ3	●タカラ ●レーシング ●5,800円
5	初登場	バスト ア ムーブ ～ダンス&リズムアクション	●エニックス ●アクション ●5,800円
6	初登場	プロジェクトV6	●ゼネラル・エンタテイメント ●SLG ●5,800円
7	初登場	立体忍者活劇 天誅	●ソニー・ミュージックエンタテインメント ●アクション ●5,800円
8	初登場	ハイパーオリンピック イン ナガノ	●コナミ ●スポーツ ●5,800円
9	前9位	電車でGO!	●タイトー ●SLG ●5,800円
10	初登場	ウイニングポスト3	●光栄 ●競馬SLG ●6,800円

セガサターン HOT 10

1	初登場	プロ野球チームもつくろう!	●セガ ●野球SLG ●5,800円
2	初登場	ウインターヒート	●セガ ●スポーツ ●5,800円
3	初登場	慟哭 そして…	●データイースト ●AVG ●6,800円
4	初登場	バーニングレンジャー	●セガ ●アクション ●5,800円
5	初登場	悠久幻想曲 2nd Album	●メディアワークス ●SLG ●5,800円
6	初登場	SDガンダム Gセンチュリー S	●バンダイ ●SLG ●6,800円
7	前5位	AZEL～パンツァードラグーンRPG	●セガ ●RPG ●6,800円
8	初登場	スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア	●ジャレコ ●AVG ●6,800円
9	前1位	センチメンタルグラフティ	●NECインターチャネル ●SLG ●7,500円
10	前2位	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2	●セガ ●サッカーSLG ●5,800円

ニンテンドウ64 HOT 10

1	前1位	ヨッシーストーリー	●任天堂 ●アクション ●6,800円
2	↑前7位	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	●コナミ ●スポーツ ●6,800円
3	初登場	テン・エイティ スノーボーディング	●任天堂 ●スノーボード ●6,800円
4	前2位	ディディーコングレーシング	●任天堂 ●レーシング ●6,800円
5	前5位	シムシティ2000	●イマジニア ●SLG ●6,800円
6	前6位	NBA IN THE ZONE'98	●コナミ ●バスケットボール ●6,800円
7	前3位	64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド	●バンダイ ●ボードゲーム ●6,800円
8	↑前10位	爆ボンバーマン	●ハドソン ●アクション ●6,980円
9	前9位	スノボキッズ	●アトラス ●スノーボード ●6,800円
10	前8位	マリオカート64(新価格版)	●任天堂 ●レーシング ●4,800円

コンビニ販売 HOT 10

1	初登場	ゼノギアス	●スクウェア ●RPG ●6,800円 ●PS
2	前1位	バイオハザード2	●カプコン ●AVG ●6,800円 ●PS
3	前3位	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円 ●PS
4	初登場	プロジェクトV6	●ゼネラル・エンタテイメント ●SLG ●5,800円 ●PS
5	初登場	プロ野球チームもつくろう!	●セガ ●野球SLG ●5,800円 ●SS
6	初登場	立体忍者活劇 天誅	●ソニー・ミュージックエンタテインメント ●アクション ●5,800円 ●PS
7	初登場	チョロQ3	●タカラ ●レーシング ●5,800円 ●PS
8	初登場	ウイニングポスト3	●光栄 ●競馬SLG ●6,800円 ●PS
9	初登場	ボンバーマンワールド	●ハドソン ●アクション ●5,800円 ●PS
10	前2位	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア ●RPG ●6,800円 ●PS

ゲームボーイ HOT 5

1	↑前2位	ポケットモンスター・赤	●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前3位	ポケットモンスター・緑	●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前1位	ゲームで発見!!たまごっち オスっちとメスっち	●バンダイ ●SLG ●4,286円
4	↑再登場	メダロット(クワガタバージョン)	●イマジニア ●SLG ●3,980円
5	↑再登場	メダロット(カブトバージョン)	●イマジニア ●SLG ●3,980円

■集計期間：2月2日～3月1日（アーケードのみ2月1日～2月28日）
■コンビニ販売HOT10には，通信販売による売り上げデータも含まれています。「PS」はプレイステーション，「SS」はセガサターンの略です。
■アーケードゲームHOT10は，全国のチャレハイ協力店におけるインカム・データを集計したものです。

アーケードゲーム HOT 10

1	初登場	マーヴル VS.カプコン ～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	●カプコン ●対戦格闘
2	前2位	バーチャストライカー2	●セガ ●サッカー
3	前3位	鉄拳3	●ナムコ ●対戦格闘
4	↑前5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	●SNK ●対戦格闘
5	↑前6位	バーチャファイター3tb	●セガ ●対戦格闘
6	前4位	～幕末浪漫～月華の剣士	●SNK ●対戦格闘
7	前1位	私立ジャスティス学園	●カプコン ●対戦格闘
8	前8位	アームドポリス バトライダー	●エイティング／ライジング ●シューティング
9	前7位	ストリートファイターIII 2ndインパクト ～ジャイアントアタック	●カプコン ●対戦格闘
10	初登場	エアガイツ	●ドリームファクトリー／スクウェア ●対戦格闘

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

セガはサターンから『エネミー・ゼロ』を移植する。アートディンクの新作は，工事現場を題材にしたSLG。『ナムコヒストリー』第3弾は『パックマン』と『ディグダグ』の各シリーズ作計6本を収録。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月13日	アングラーズフィッシュガイド	データベース	スターフィッシュ	5,800円
3月6日	BLOOD BATH AT RED FALLS(マ)	シューティング	亘香通商	6,800円
3月13日	★NOëLタスクランチャー 千紗都だよ！	アクセサリー	パイオニアLDC	6,800円
3月30日	RPGメーカー98	ツール	アスキー	〈込〉2,000円
3月下旬	ベトナム 1968 Vol. 2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
4月16日	★HOLIDAY ISLAND(マ)	SLG	マイクロマウス	9,800円
4月22日	3Dアトラス98	地図	ザ ラーニング カンパニー	6,800円
4月23日	★ライジングランド	SLG	アスキーサムシンググッド	9,800円
4月24日	★美少女麻雀バトルロマンス	麻雀	アスペクト	〈込〉2,000円
	FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98	サッカー	エレクトロニック・アーツ	7,800円
4月29日	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
4月中旬	★TRIPLE PLAY99(マ)	野球	エレクトロニック・アーツ	7,800円
4月下旬	ドラゴンズドリーム for Windows95(オンライン専用)	RPG	CSK総合研究所	未定
	★梁山 泊のパチンコ攻略打法 ～パチプロへの道	パチンコ	イメージファクトリー・アイエム	未定
	★ウォーロードIII～勇者の時代	SLG	インタープログ	7,800円
	★F-15(マ)	SLG	エレクトロニック・アーツ	8,800円
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	5,800円
4月予定	MIGHT AND MAGICIV THE MANDATE OF HEAVEN(マ)	RPG	イマジニア	9,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
5月1日	★ぷよぷよ for CE 2	アクションパズル	ボーステック	4,800円
5月22日	ナデシコで遊ぼう！Vol. 1	アクセサリー	角川書店	(予)5,800円
	エンブレイス	RPG	TGL	9,800円
5月28日	★ぱずりん♥ぐ～ アマゾン編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
5月29日	ローズ・オブ・ザ・レルムII デラックス	SLG	イマジニア	10,800円
5月中旬	人魚～デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
5月下旬	★ハイパー日本むかしばなしVol. 1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	スーパーブラックバス for Windows95	フィッシング	スターフィッシュ	(予)7,800円
	シムサファリ	SLG	マクシス	未定
	★松方弘樹のワールドフィッシング	フィッシング	メディアクエスト	6,800円
5月予定	★夜店の金魚(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	未定
	メモリアルゲームズVol. 2 ザナドゥ	ARPG	アンバランス	未定
	★メモリアルゲームズVol. 3 アルカノイド	アクション	アンバランス	未定
	RED LINE RACER(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	ガンシューティング	セガ	未定
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
春頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部(オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	THE RECKONING(マ)	データ集	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定
	CGツクール95	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール95	ツール	アスキー	9,800円
	トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart+アクセサリーBOX Vol. 2	SLG	アスキー	8,800円
	ザ・ラストダイナスティ	AVG	アンバランス	未定
	サイバーウイルス	SLG	イマジニア	9,800円
	エイブ・ア・ゴーゴー	アクション	ゲームバンク	6,800円
	トーン・レベリオン	SLG	ゲームバンク	8,800円
	ロスト・チルドレン	AVG	ゲームバンク	7,800円
	17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予)4,700円
	My Dream ～オン・エアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	ADDICTION PINBALL(マ)	ピンボール	メディアクエスト	(予)6,800円
	マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	9,300円
6月6日	ディスクステーション19号〈夏号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
6月12日	★釣りに行こう 2	フィッシング	ガイアエンタテイメント	7,800円
6月25日	★ぱずりん♥ぐ～ 地中海編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
	★クイーンエメラルダス 松本零士の世界	データベース	レイ・アップ	6,800円
6月26日	ナデシコで遊ぼう！Vol. 2	アクセサリー	角川書店	未定
6月予定	電車でGO！	SLG	アンバランス	8,800円
	電車でGO！初回限定版(マスコン付)	SLG	アンバランス	14,800円
	トランスポートタイクーンDX	SLG	アンバランス	7,800円
	★UPRISING完全日本語版	SLG	イマジニア	未定
	シュヴァルツシルトGX-R(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol. 2	スクリーンセーバー	ナインライブス	4,200円
	★ナムコヒストリーVOL. 3	オムニバス	ナムコ	未定
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予)5,800円
7月3日	★遥かなるオーガスタ マスターズ98	ゴルフ	T＆Eソフト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月24日	コミック版「遊撃宇宙戦艦ナデシコ」(仮)	アクセサリー	角川書店	未定
7月30日	★ぱずりん♥ぐ～ アラスカ編	パズル	ココナッツジャパンエンターテイメント	1,980円
7月予定	★おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	柿木将棋III	将棋	アスキー	未定
	トランプワールド 2	カードゲーム	アスキー	未定
	パチンコ道場 2	パチンコ	アスキー	未定
	ピンボール	ピンボール	アスキー	未定
	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	スペクトラルフォース ～アイラ降臨(仮)	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	GE・TEN I	SLG	GE・TEN	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	沈黙の艦隊 2 (仮)	SLG	G.A.M.	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	高校野球SLG(仮)	野球SLG	日本クリエイト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予)9,800円
	★マイクロソフト アウトウォーズ	3Dシューティング	マイクロソフト	未定
	★マイクロソフト ゴルフ1998年版	ゴルフ	マイクロソフト	未定
	★マイクロソフト モンスタートラックマッドネス 2	レーシング	マイクロソフト	未定
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	M1 TANK PLATOONII(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	8,800円
	★超時空要塞マクロス since1983	SLG	レイ・アップ	9,800円
秋頃予定	★ジャングルマスター 2	SLG	ありがた屋	9,700円
98年予定	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS：AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	(タイトル未定)	RPG	日本クリエイト	未定
	★ファンタスティックフォーチュン	SLG	富士通	未定
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	★はなまる工務店 ～めざせ日本一の現場監督	SLG	アートディンク	未定
	スクリーミン デーモンズ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	お父さんのためのパチンコ	パチンコ	アンバランス	(予)3,980円
	メモリアルゲームズVol. 4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol. 5 ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ	未定
	猿音楽	エンターテインメント	オラシオン	14,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予)9,800円
	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	平成雀士録 2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	釣り紀行Vol.3 西伊豆	フィッシング	センチュリー	2,280円
	★エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	セガアーケードクラシック（仮）	オムニバス	セガ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	（タイトル未定）	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■発売中止が決定した作品……●ENEMY NATIONS（仮）（TGL）●ROBOT COMMANDER（仮）（TGL）●おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.2（キヤノンソフトウェア）
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート（ショウエイシステム）4月●アクセスガールズのインターネット麻雀（システムソフト）未定●ガイナロックR（ソニア）3月→4月3日●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界（電子メディアサービス）4月●オーナーズ・グランプリ（キルタイムコミュニケーション）3月→夏●BOYS BE…（システムソフト21）3月上旬→3月12日●金高慎一郎・姓名学事典CE（ロディック）2月中旬→未定●ゴーディアン・ノット（イマジニア）春●MAGIC：THE GATHERING～DUELS OF THE PLANESWALKERS（メディアクエスト）春→4月22日●メモリアルゲームズVol.1 バーニングソルジャー（アンバランス）3月20日→4月3日●ルームメイト+ワン（イメージファクトリー・アイエム）2月27日→3月27日●迦陵演義（インクリメントP）2月6日→4月17日●ぷよぷよSUN（コンパイル）3月26日→4月中旬●コットン2デジタル・データ集（サクセス）3月→5月●デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」（ヘキサ）3月下旬→4月下旬●STARWARS MYSTERIES OF THE SITH（マイクロマウス）2月27日→3月6日●ヴァーチャパーク the フィッシュ2～育ててプクプク（光栄）3月→3月13日●維新の嵐・幕末志士伝（光栄）3月20日→4月3日●手談対局II（光栄）3月6日→3月13日●パワードール2 plus DASH（工画堂スタジオ）3月13日→4月17日●火星計画（工画堂スタジオ）3月27日→5月15日●八神ひろきG-taste CD-ROM原画集I（講談社）3月20日→4月17日●ねこぢるうどんシール工房（大和堂）3月上旬→3月13日●F-22 エア・ドミナンス・ファイター完全日本語版（イマジニア）3月27日／価格未定→4月2日／10,800円

（VR）……PowerVR専用／（MMX）……MMXペンティアム専用／（マ）……日本語マニュアル付英語版
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

Witty Wolfの教育ソフト『しゅっぽっぽジュニア』に2本の続編が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	故宮博物院 中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
5月22日	★しゅっぽっぽジュニア2	教育	Witty Wolf	5,800円
5月下旬	デジタルプラレール&トミカ別売パーツ きかんしゃトーマスパーツセット②	データベース	トミー	3,500円
7月予定	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
10月上旬	★しゅっぽっぽジュニア3	教育	Witty Wolf	5,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION（1998 EDITION）（マ）	事典	インフィニシス	19,800円
	COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS（1997 EDITION）（マ）	データベース	インフィニシス	15,800円
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	マドレーヌとかんがえよう	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	3Dフォトフレーム（仮）	データベース	ナグザット	3,980円

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

『新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク』の第6弾が登場。ブルース・リーのデータベースがエッチェボンボから発売される。シンフォレストは廃線鉄道路線の写真集を制作。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月14日	ねこぢるうどん2	エンターテインメント	大和堂	6,800円
5月21日	クルセード ～聖十字架を奪回せよ	AVG	ブレイン	7,800円
5月28日	★G-POP MANAMI ASAKAWA 「KISS THE DREAM」	データベース	増田屋コーポレーション	3,800円
5月予定	★あだむ君の大冒険 九九島の巻	教育	富士通パソコンシステムズ	未定
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
春頃予定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	大塚康生CD-ROM画集 OHTSUKA YASUO MILITARY 4×4 GRAFFITI	画集	ガイナックス	（予）9,800円
6月上旬	★廃線散歩 西日本編（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★廃線散歩 東日本編（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
6月中旬	CD-ROM画集 「赤井孝美ワークス」	画集	ナインライブス	4,200円
6月予定	CD-ROM星の王子さま	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	4,600円
	CD-ROM星の王子さま（本つき）	エンターテインメント	岩波書店／トランスアート	5,700円
	★ハムスター（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
7月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
夏頃予定	★日本の名水	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	白籏史朗の山 日本アルプス	写真集	シンフォレスト	未定
	白籏史朗の山 ヒマラヤ	写真集	シンフォレスト	未定
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア はたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	★新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.6	素材集	ガイナックス	（予）6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	家庭の薬剤師（仮）	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒（仮）	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編（仮）	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編（仮）	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー（仮）	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理（仮）	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月13日	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ①クマのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ②ライオンのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
4月29日	★ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ ノンタンのぱぴぷぺパソコン！②	教育	ポニーキャニオン	4,800円
4月30日	オールカプコン キャラクターマニュアル	データベース	ビームエンタテインメント	2,980円
4月下旬	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
5月15日	★銀河英雄伝説 ヴァーチャルフィギュア	ツール	ボーステック	6,800円
5月22日	CLAMP学園電子分校 第2号	エンターテインメント	カルチュア・パブリッシャーズ	3,000円
5月27日	★ブルース・リー伝説 ～ドラゴンと呼ばれた男	エンターテインメント	エッチェボンボ	4,800円
6月予定	NHKやってみよう 何でも実験室	教育	電子メディアサービス	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ③オオカミのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ④ゾウのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
	★はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑩ムシのすべて	図鑑	FuMI	2,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	ウルトラマンとさんすうドリル3．時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル4．量と測定	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル5．たしざん・ひきざん2	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル6．九九	教育	Spike	5,800円
	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ダイバーズ天国Vol.2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol.3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円

▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月23日	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場	エンターテインメント	金羊社	3,980円
夏頃予定	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
9月予定	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ビスト(ズー)未定●礎(ボーステック)4月→5月下旬●La Collection(エーアンドビーコーディネータージャパン)3月→3月下旬●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)3月20日→5月●めざせ！目撃大王～モンタージュ全国指名手配ゲーム(ピー・エス・ディー)3月27日→4月23日●CD-Rail vol.4 南部縦貫鉄道(iS MEDIA)3月下旬→3月31日●ゴレンジャーのつくりかた(インナーブレイン)→秘密戦隊ゴレンジャーのしくみ[タイトル変更]

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

マクシスから,「シム構想」作品の最新作『シムサファリ』の発売が公表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月22日	3Dアトラス98	地図	ザ ラーニング カンパニー	6,800円
4月下旬	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
5月下旬	★シムサファリ	SLG	マクシス	未定
5月予定	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
春頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
	世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定
6月予定	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	マドレーヌとかんがえよう	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	ワールド アニマルズ	教養	ザ ラーニング カンパニー	6,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
	なし			

■発売中止が決定した作品……●LED WARS(P＆Aシェアウェア)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アーキメディアン・ダイナスティ(アートディンク)4月上旬

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	囲碁IV(○)	囲碁	アスキー	未定
	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ガイナロックR(ソニア)3月→4月3日

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase 家庭用ゲーム機新作ソフト変更情報

プレイステーション

【発売中止情報】

●ラヴェイジD.C.X(ウイネット)

【データ変更情報】

●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定
●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)未定
●ラストレポート(ショウエイシステム)4月
●ヘラクレスの大冒険(BPS)6月→6月25日
●可変走攻ガンバイク(ソニー・ミュージックエンタテインメント)4月23日
●闘神伝カードクエスト(タカラ)4月2日
●もってけたまご with がんばれ！かものはし(ナグザット)3月→春
●大阪(ナニワ)湾岸バトル(メディアクエスト)3月12日→3月26日
●メビウスリンク3D(アンバランス)3月12日→4月2日
●イメージファイト+Xマルチプライ／アーケードギアーズ(エクシングエンタテイメント)3月→3月19日
●わくわくボウリング(ココナッツジャパンエンターテイメント)3月26日→4月2日
●実況アメリカンベースボール(コナミ)3月26日→未定
●GUNばれ！ゲーム天国(ジャレコ)3月→3月19日
●新日本プロレスリング闘魂烈伝3(トミー)3月19日→3月26日
●卒業III～ウエディング・ベル(小学館プロダクション)3月下旬→4月2日
●最強の囲碁(アンバランス)3月19日／7,800円→5月／5,800円

セガサターン

【発売中止情報】

●サイキックフォース(ゲームバンク)
●LOOSE(仮)(シエラ・パイオニア)

【データ変更情報】

●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定
●リターンファイアー(ソフトバンク)未定
●ヘラクレスの大冒険(BPS)春
●あやかし忍伝くの一番プラス(翔泳社)3月26日→4月9日
●テニス・アリーナ(UBIソフト)3月19日→4月9日
●幻想水滸伝(コナミ)3月26日→4月30日
●ドラゴンフォースII～神去りし大地に(セガ)3月→4月2日
●プロ野球グレイテストナイン'98(セガ)3月19日→3月26日
●チョロQパーク(タカラ)3月→3月26日
●クロス探偵物語(ワークジャム(デジタル・トウキョー))3月19日→6月25日
●卒業III～ウエディング・ベル(小学館プロダクション)3月下旬→4月9日
●SAVAKI(マイクロキャビン)3月19日→4月16日

ニンテンドウ64

【データ変更情報】

●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定
●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定
●超空間ナイター プロ野球キング2(イマジニア)春→未定

ゲームボーイ

【データ変更情報】

●ドンキーコングランド2(任天堂)未定
●ワリオランド2～盗まれた財宝(任天堂)未定

スーパーファミコン

【データ変更情報】

●マジックボール(パウ)未定
●プロ麻雀 兵(カルチャーブレーン)3月中旬→3月28日

PC-FX

なし

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『ゲットバス』の汎用筐体版が登場。キャラクターの人気が高かった彩京のシューティング『ガンバード』も最新作が発売されることに。『ビートマニア 2nd MIX』は現在すでに稼働中。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
3月26日	ビートマニア 2nd MIX	アクション	コナミ
3月下旬	★ゲットバス・ブラスト	フィッシング	セガ
3月予定	★実況パワフルプロ野球EX	野球	コナミ
5月上旬	ストリートファイターEX 2	対戦格闘	アリカ／カプコン
未定	あのこにタッチ（仮）	オムニバス	カネコ
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	スキーヤーズハイ	スキー	コナミ
	★ガンバード 2（仮）	シューティング	彩京
	スペースボンバー	シューティング	彩京
	★対戦ホットギミック 2（仮）	麻雀	彩京
	パチンコセクシーリアクション	パチンコ	サミー
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	タイムクライシスII	ガンシューティング	ナムコ
	テクノドライブ	オムニバス	ナムコ
	パニックパーク	アクション	ナムコ
	ハンマーチャンプ	アクション	ナムコ
	ファミリーボウル	ボーリング	ナムコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS対応			
	なし		
▼ST-V対応			
5月予定	バーチャルマージャンII ～マイ・フェア・レディ	麻雀	マイクロネット
春頃予定	レイディアント シルバーガン	シューティング	トレジャー
未定	上海 真的武勇	パズル	サンソフト

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●サイヴァーン（カネコ）2月下旬→2月20日●ダークホースレジェンド（コナミ）2月→3月●バスアングラー（コナミ）2月→3月●バトルトライスト（コナミ）2月→3月●対戦タントアール サシっす!!（セガ）2月下旬→3月上旬●パズルボブル4（タイトー）2月下旬→2月中旬●電車でGO！2高速編（タイトー）3月→3月上旬●デッド オア アライブ++（テクモ）3月→未定●ダウンヒルバイカーズ（ナムコ）3月→3月下旬●子育てクイズ マイエンジェル3（ナムコ）3月→3月下旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『リアルバウト餓狼伝説2』のCD版は7月予定。カートリッジ版発売の3か月後になる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
	なし			
▼ネオジオCD				
6月予定	メタルスラッグ 2	アクション	SNK	未定
7月予定	リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEWCOMERS	対戦格闘	SNK	未定
未定	QP	オムニバス	サクセス	未定

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

「祭囃子～ゲームトリビュート」は，著名ギタリストたちがさまざまなゲームの楽曲をアレンジ収録したオムニバス・アルバム。『悠久幻想曲』のシングルCDシリーズが発売開始。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD（アルバム）			
4月21日	★アルカナ・ストライクス	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★Mって最高！（仮）	日本コロムビア	〈込〉2,854円
	卒業III ミニアルバム（仮）	日本コロムビア	〈込〉2,415円
	★チョロQ 3 Vol. 2	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★牧場物語	日本コロムビア	〈込〉2,625円
	★夜想曲	日本コロムビア	〈込〉2,625円
4月22日	ひみつ戦隊メタモルV オリジナルサウンドトラック	日本クラウン	〈込〉2,500円
4月24日	下級生 ドラマCD Radio Avenue Vol. 3	ピンクパイナップル	2,913円
4月25日	★ドラマCD「マリーのアトリエ」 ～ザールブルグの錬金術士④～	ムービック	未定
4月中旬	★スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア ドラマCD	ゼスト	2,800円
5月1日	★センチメンタルグラフティ 5 ～森井夏穂	日本コロムビア	〈込〉1,575円
	★センチメンタルグラフティ 6 ～綾崎若菜	日本コロムビア	〈込〉1,575円
5月2日	アンジェリーク外伝 2 ～緋の輪郭 Vol. 2	光栄	〈込〉3,000円
	ルームメイト 3 サウンドトラック集	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
	ルームメイト Telephone Call from RYOKO	データム・ポリスター	〈込〉1,995円
	PIL THE GREATEST HITS（仮）	ハニーホルモン	2,718円
	ラブ・エスカレーター オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	2,718円
	スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	2,718円
5月13日	かたちのない贈り物／井上涼子	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
5月20日	★スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER	ファーストスマイル	〈込〉2,854円
	★デッド オア アライブ（PS版） オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★ラウンドトリップRV 2 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★ひざの上の同居人 ドラマCD ～恋する乙女編～	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEWCOMERS アレンジサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
5月21日	★祭囃子～ゲームトリビュート	エアーズ	〈込〉3,200円
	スターグラディエイター 2 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,100円
5月22日	★CDドラマ デザイア（仮）	キングレコード	〈込〉3.059円
	★デビルサマナー ソウルハッカーズ アレンジバージョン（仮）	アトラス／キングレコード	〈込〉2,854円
	★レブス オリジナルサウンドトラックス（仮）	アトラス／キングレコード	〈込〉3,873円
	★ツインビーPARADISEドラマコレクション 3	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol. 5	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★Message／片桐彩子	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
5月23日	サイキックフォース ラジオドラマCD Vol. 3	ブロッコリー	2,800円
5月27日	トリフェルズ魔法学園物語 Vol. 2（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
5月下旬	パラサイト・イヴ オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	未定
6月1日	アンジェリーク外伝 2 ～緋の輪郭 Vol. 3	光栄	〈込〉3,000円
6月3日	★リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEWCOMERS ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
6月5日	★みつめてナイト ボーカルアルバム（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
6月21日	★ダービースタリオン オリジナルサウンドトラック	ワンダーエンターテイメント	〈込〉3,000円
6月24日	トリフェルズ魔法学園物語 Vol. 3（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	未定
6月予定	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	未定
7月1日	アンジェリーク外伝 2 ～緋の輪郭 Vol. 4	光栄	〈込〉3,000円
未定	双界儀 サウンドトラック	デジキューブ	未定
▼CD（シングル）			
5月2日	アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑤～メル	光栄	〈込〉1,020円
	アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション⑥～エルンスト	光栄	〈込〉1,020円
5月20日	★悠久幻想曲 キャラクターシングルCD①（仮）	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
	★悠久幻想曲 キャラクターシングルCD②（仮）	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
	★マスモンKIDS 主題歌	ユーメックス	〈込〉1,020円
5月21日	i hate you remix／田中勝己	テイチク	未定
5月22日	★Say Hello！（仮）／栗林みえwith藤崎詩織	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
▼VHS＆LD			
4月15日	VIRUS ～ウイルス・バスター・サージ ACT・5（LD）	ポリグラム	4,800円
4月24日	★バトルアスリーテス大運動会 track 5	パイオニアLDC	5,500円
4月下旬	★ダービースタリオン 攻略ビデオ 下巻	英知出版	2,300円
5月13日	VIRUS ～ウイルス・バスター・サージ ACT・6（LD）	ポリグラム	4,800円
5月25日	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～（LD）	講談社／バンダイビジュアル	3,000円
	サクラ大戦 ～桜華絢爛 第三幕「春は弥生の初戦闘」	バンダイビジュアル	5,800円
	サイキックフォース Vol. 2	ブロッコリー	6,800円
5月29日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」	ピンクパイナップル	6,800円
6月26日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円（通販）
夏頃予定	サクラ大戦 ～桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」（仮）	バンダイビジュアル	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

■SUPERSOFT HOT INFORMATION制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，稲垣宗彦，大出綾太，山中直樹，中村京子，八巻将之，加藤義文），開田清隆，曳地哲司，山田真也，片平鍾瀛，マイコンBASICマガジン編集部

山下　章

この仕事をはじめて以来，初の10連休を敢行するも，その大半は部屋の片づけに費やされたとか。一体どんな部屋に住んでたの？

お礼＋捜索依頼

僕のオールドゲーム収集を知った，宮城県の内海　明クンがすばらしいものを送ってきてくれた。なんと，ぴゅう太のソフト4本＋マックスマシーンのソフト7本（いずれも箱付き）！　テレビゲーム史の資料として，大切に保管させていただきます。本当にありがとう。兵庫県の高畑勇介クンからは，探している3DO用ソフトを教えてほしいとの手紙が。とてもこの欄には入りきらないので，所持していない29タイトルのなかでも，現在とくに入手が困難そうなものをページ下の欄外に書かせていただきます。以下のタイトルを見かけたら（なるべく新品希望）ご一報ください。

ベニー松山

本当に大学を卒業してしまった模様。「ヌルいね」などと，先月とはうって変わって強気に。思えば，学生結婚だったんですね。

最近，シビレものに弱いんです

ようやく振動パックを買った。俺のマリオは震えない。買い直す気はさらさらない。そんなワケで安売りされていた『ヨッシーストーリー』を購入。震える。とにかく震える。なるほど，コレが広末をもシビレさせた振動であるか。

ちょっとおもしろかったので，カラーバリエーションの増えたデュアルショックの黒も入手してみた。『クロックタワー・ゴーストヘッド』を遊んでみる。おお。確かにヤな感じでシビレやがる。怖いコワイ。

肩に当ててみる。いいカンジだが優が千夏に刺されて死んだ。ずっと震わせるには『グルーヴ地獄V』が便利ナリ。

稲垣宗彦

近所にある荒川の水門付近で，バスが釣れるとの情報が。さっそく行ってみるも釣果はゼロ。リベンジを心に誓っているらしい。

インターネットでもバス釣り

釣りに夢中だった10代前半，渓流から海までいろいろと楽しんだけれど，ルアー・フィッシングだけは，ほとんど手をつけなかった。そんな筆者にとって，昨秋の湖は，初の本格的なバス釣りだったわけだ。じつに10数年ぶりというその釣行で，釣果を出したのがまずかった。同行者に見せなかったために，いまだに信じてもらえないのだが，確かに筆者は1匹のバスを釣ったのだ。それ以来，どうも釣りに心を奪われている。そんな筆者の最近のお気に入りは，インターネットバストーナメント（URL＝http://www.superfishing.com/～hosoi/sfwgame/）。シンプルで，おもしろいよ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

中村京子

『U.O.』（ウルティマオンライン）がやりたくてパソコンを買い換えようとするが，ほとんど使われなかったPC-9801BX2が不憫で思いとどまっているとか。

10年ぶりの，再会

ニンテンドウパワーの『平成新鬼ヶ島』をやった。なにせディスク版の『新鬼ヶ島』をファミコン最高のAVGとあがめているワタシ。3日ほどわき目もふらずにプレイし，イッキに解き終えたのでした。ストーリー性は前作におよばないものの，謎解きの楽しさは健在。進化したその手法や演出は，ああ，あのゲームが10年後に登場していたら，こんな感じになっていたんだろうなあ，という感慨を抱かせてくれたのだ。それにしても，ゲーム冒頭のセリフ「(前作を）知らない子はお父さんかお母さんに教えてもらうといい」には，軽いショックを受けた。はぁ～，もうそんな歳なんですかねぇ……。

加藤義文

「カルビはタレ焼きだよね」とか思っていたらしいが，ベニー氏に塩焼きをごちそうになった結果，考えをあらためた模様。

楽しいパーティ・ゲームを紹介してっ

休日になると，悪友を家に呼んでは多人数プレイのゲームに興じている。対戦格闘ゲームはもとより，『いたスト』『マリオカート』『カルドセプト』など，とにかく遊び倒してきた……のだが，そのせいか最近はマンネリ気味となってしまい，どのゲームもいまひとつ仲間のノリが悪い。

てなわけで，現在，切に望んでいるのが新たなパーティ・ゲームなのである。読者のかたがたでオススメのものがあったら，ぜひご一報いただきたい。ただし，はじめるために大金が必要となるものや，1プレイに時間がかかりすぎるものはナシね。みんなのとっておきをタノムサク！

八巻将之

某CMを見て以来，熱烈な広末涼子ファンに変身。「対戦物語を早く終わらせて『広末涼子命』をはじめたい」とは本人の弁!?

遊びがたにもひと工夫

対戦格闘ゲームでは1キャラしか使わない主義の僕。そのため，目的のゲームがシリーズ作品だったりすると必然的に前作と同じキャラを使うことになるんだけど，それが最近の作品に新鮮味を感じない原因なのかも……？　そんなワケで『リアルバウト餓狼伝説2』では，ニューカマーの李香緋をメインキャラに選択。ゲーム・センターへ通いつめるほどじゃないけど，それなりに楽しませてもらってます。それから個人的に気になっているのが，PSの『修羅の門』。原作のファンなのでチェックしてたんだけど，悪いウワサばかり聞こえてくるんだよなぁ。買うべきか否か，誰か教えてっ！

■山下　章・探索中3DO用ソフト……ナオコとヒデ坊漢字の天才1～3，ゴルフ場マルチメディア新書，ウェイ・オブ・ザ・ウォーリアー，ボディコンディジタルレイヴ，スーパーモデル・ゲイルマッケンナ，トゥインクルナイツ，ショートワープ，おやじハンターマージャン，王国のグランシェフ，未来少年コナン・デジタルライブラリー，お姉さんといっしょ！着せ替えパラダイス，ムーンクレイドル～異形の花嫁，プロスタジアム，アウトバーントキオ，閉ざされた館

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 読者の質問に答えたい

オンラインRPGの代名詞とも言える『ULTIMA ONLINE』。日本人のユーザーも，あいかわらず増えつづけているようで，最近では読者から，このコーナーを読んでゲームを買ったという，うれしいウワサもいくつか耳にする。また，いままで最大の敵のひとつに挙げられていたサーバーのラグ（lag）も驚異的に改善されたので，一度ゲームから離れてしまったプレイヤーも大勢もどってくるだろう。

それにしても，このゲームは，いろいろなことができるかわりに，システムが複雑である。戦闘にあけくれているとか，スリ人生一筋というように，人それぞれの生活パターンによって，必要情報（tips）がちがってくる。そういうわけで，これから毎月，空きスペースをみては，初心者向けのQ&Aをやってみようと思う。おもしろい画面キャプチャーや冒険談も，ひきつづき募集中だ。

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

Q しょっちゅう更新されているインターネット上のオンライン・マニュアルですが，書いてあることが多すぎて，必要な情報がどこにあるのかわかりません。なんとかしてください。

（大阪府門真市・引っ越し男mkII　24才）

A 公式ホームページであるhttp://www.owo.com/のメニューから，HELP&GUIDANCEを選ぼう。そこでSEARCHを選ぶと，単語を入力して関連項目を検索することが可能だ。でも変更情報はUPDATE情報を見たほうが早い。

Q こんにちは。僕は毎月この記事を楽しみにベーマガを買っています。ついに僕も『ウルティマ オンライン』を買ったのですが，なぜかできません。原因は，プロバイダーが悪い（？）せいかもしれません（ちなみに僕のはOCNです）。もしそうであれば，『ウルティマ オンライン』ができるプロバイダーを教えていただけないでしょうか？

（栃木県下都賀郡・大嶋洋介　18才）

A うむむ，「できません」だけだと，何がどうできないのか，さっぱりわからない。サーバーに入ろうとしても，メッセージが出て拒否されちゃうのかな？ サーバーが混んでいたり，休止しているときは，そうなっちゃうけど。がんばっていろんな時間帯に試してみるか，具体的な症状を教えてほしい。

Q Hiding（隠蔽（いんぺい））のスキルって役に立つんでしょうか？　使っている人をよく見かけるんですが。

（静岡市・だーくろーど　25才）

A Hidingは，自分の姿を見えなくさせるスキル。モンスターに追われているときや，銀行でスリを避けたいときは大変便利なので，やぶらーも60以上に鍛え上げているぞ。注意点としては，

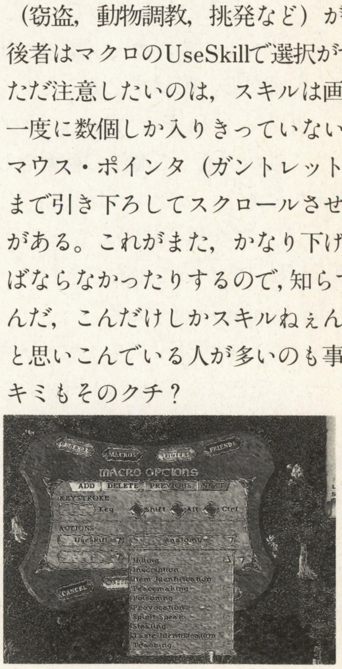
①敵との距離を引き離してから使う
②じっとしたまま，しゃべらない

これが重要だ。さもないと，姿が消えていても，攻撃されたり，アイテムを盗まれたりしてしまうのだ。

Q スキルをマクロ機能に組みこみたいの。でも，マクロに対応したスキルがちょこっとしかないの。なにゆえ？

（神奈川県横浜市・ALEX　21才）

A マクロに組みこめるスキルに制限はないハズだけど。スキルには2種類あって，何か行動したときに自動的にスキル値がチェックされるタイプ（調理，錬金術，魔法抵抗など）と，スキル表の青ボタンを自分で押して実行するタイプ（窃盗，動物調教，挑発など）がある。後者はマクロのUseSkillで選択ができる。ただ注意したいのは，スキルは画面には一度に数個しか入りきっていないから，マウス・ポインタ（ガントレット）を下まで引き下ろしてスクロールさせる必要がある。これがまた，かなり下げなければならなかったりするので，知らずに「なんだ，こんだけしかスキルねぇんかよ」と思いこんでいる人が多いのも事実だ。キミもそのクチ？



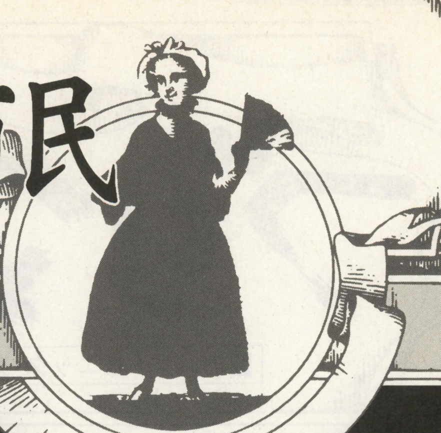
◀ひとワク内に表示されるスキルは10個までなのだ

©1997 ORIGIN Systems, Inc.

ブリタニアに死す

奥様はブリテイン市民

連載日記



これは『ウルティマ オンライン』大好き主婦のプレイ日記である。ちょっと前までは諸国を漫遊していて，ブリテインには仕事をするときのみ訪れていたようだが，さてさて，今月はどの地で，いかなる人物と出会い，どのような事件に巻きこまれるのだろうか。

PROFILE

CUCCIOLOさん

とにかく『ウルティマ』シリーズが好きなことをのぞいて，ごくフツーの主婦。先日やぶらーが泥棒に入られて，総額1万gp相当の被害にあったときも，家具やスペルブックをわけてくれたという，足を向けて寝られないような人である。モンスターとの戦闘よりも生産系の仕事が好きで，洋裁，家具製作，巻物転写などのスキルが高いようだ。この人の家に遊びに行くと，かならずテーブルに食べ物が用意されているのがおもしろい。

△月○日

ブリテインの町はずれでカツン，カツンと木を切ってると，町の外から走ってくる人が。もしかして，またモンスターかぁ？　彼は「エア・エレメンタルだぁ！」と叫んでる。きっとそいつに追われてきたんだろう。ちょうどそこに，これから冒険に行くぞーっていう雰囲気の戦士がひとり通りかかり，どうやら無言のうちにふたりの即席パーティが結成されたらしい。ふたりは町の外へと向かっていった。もし，近くにモンスターがきているんなら，陰からこっそりあのふたりに回復魔法をかけてあげるくらいはできるかも。じゃあ魔法の準備をして……。

と，準備にもたついていたら，すっかりふたりを見失ってしまった。しかたがないので，また木こり作業にもどり，カツン，カツン。あ，ガード圏外へ出てしまった。でもせっかくの森だし，町はすぐそこだし，大丈夫だよね？　カツン，カツン，「In Por Ylem」，カツン，「In Por Ylem」。

ん？　誰かが近くで魔法の練習をしているみたいだ。何の魔法かなぁ？　カツン，「In Por Ylem」，カツン，「In Por Ylem」。なんだか熱心に唱えているなぁ……と思った瞬間，炎の玉が私に向かって飛んできた！　ええーっ？

“Dolic is attacking you！”

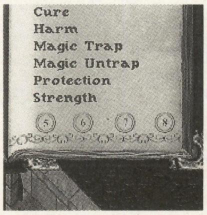
うわっ，これがPK（プレイヤー・キリングorプレイヤー・キラー）ってやつぅ？逃げの手順はすっかりお手のもの。オノをはずしてリコール唱えて，……あれ，呪文失敗。よりによってこんなときにぃー!!　もう一度リコール!!　お願いだから成功してぇぇぇ！　カリカリカリカリ……。

リコール先のデータを読みこむハードディスクのアクセス音が，天上の音楽のように聞こえたのだった。

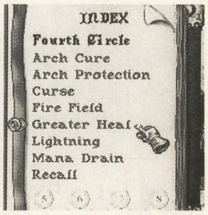
魔法の使いかた　その2

●呪文書はこうやってめくれ

先月につづき，呪文書の便利な使いかたを解説。マウスの微妙な操作かげんで，いろいろできるのだ。ワン・クリックとダブル・クリックでも効果がちがうので，注意しよう。



▲数字をクリックすれば，対応したサークルの魔法へ飛ぶ



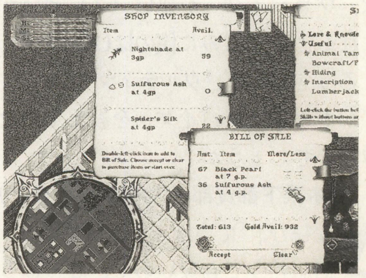
▲呪文を一度だけクリックすれば，解説ページへと飛ぶ

●多用する呪文はデスクトップに

解説ページには，呪文のマークがついている。じつはこれ，ドラッグすれば，画面のどこかに配置できるのだ。これで緊急時にすぐに魔法が使えるし，何よりまちがった呪文を唱えてしまうミスを防げるだろう。

●秘薬は買えるときにまとめ買い

大量に消費する秘薬は，安いNPCの店で買うといい。魔法屋・秘薬屋でスリに気をつけながら居座って，こまめに価格を確認しよう。妥当な値段だったら，すべて買い占めるのだ。



◀一瞬のスキをついて黒真珠を買い占めてしまったぞ！

□月×日

切り出した木材から時計を作り，売り払う。売上金を銀行に預けていると，Seventh Linkさんという人が「誰かダンジョン行きのゲートを開いてくれるか，スクロールをくれませんかー？」と呼びかけている。高位魔法はまだ唱えられないからゲートは開けないけど，リコール・スクロールならいくつか作ったのがあるし，あげようかな。

「なんのスクロールがほしいの？」と聞くと，

「たくさんほしい。私はニューキャラなんです。前のキャラは何人ものPKにやられて死にました」

それは気の毒に。とりあえず手持ちのリコール・スクロールとグレーターヒール・スクロール（大治癒呪文）をあげる。そういえば，銀行にそのほかのあまったスクロールを預けていたっけ。銀行から取り出そうとしている（ラグでもたついている）うちに，彼は「ありがとう。何かお礼をしたいけど，何も持ってないんだ。本当にありがとう」と言って去ってしまった。

急いで銀行からスクロールをつかみ出し，人ごみ(ラグ)をかきわけながら「wait」と叫びつつ追いかける。1ブロックほど先で，Seventh LinkさんがMabelさんという人と話しこんでいるところで追いついた。Seventh Linkさんいわく，

「俺のこと覚えているかい？　コブトスからきたのかい？」

「もちろんさ」と答えるMabelさん。そしてふたり同時に，

「君はあれからどうなったんだい？」。

どうやらこのふたりは，一緒にダンジョン（おそらくコブトス）に行って別れ別れになってしまったのだろう。Seventh LinkさんはPKに殺され，Mabelさんもやはり殺されてしまったのだという。ふたりの会話はつづく。

「俺はヤツら（PK）を狩りに行くぜ。あんたもこないか」

「まず装備を整えてからだ。今の俺は，武器さえ持ってないんだ」

「でも俺たちには，まだ魔法があるじゃないか」

「ああ，そうだな……！」

うーん，冒険者の会話だなぁ。で，その会話のあいだ……CUCCIOLOはひたすらSeventh Linkさんにスクロールをプレゼントしてました。ただの市民はそれくらいしかお手伝いできません。あぁ非力。

◆

なにげなしに通りがかりのNPCに「何か入用なものはありますか？」と聞いてみると，食べ物が切実にほしいという返事。さっそくクリエイト・フードの魔法でハムを出し，プレゼントする。すると彼女は，「ああ，おいしかった。お礼にどうぞこの毛皮を受け取ってください。助かりましたわ」と言ってfurを1枚くれたのだった。うれしいやら悲しいやら。……あとで1gpで売れたけどね。

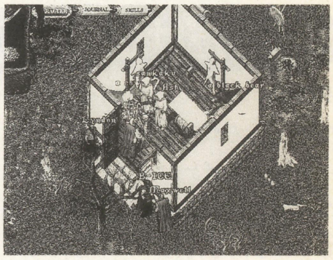
（やぶらー註：furは動物を狩ると手に入る役に立たない皮。毛皮職人にプレゼントして，ごきげんをとることができる）

読者&関係者からの画像レポート

今月の画像レポートを送ってくれたのは，Lake Speriorにあるサーバーで，グレート・ロード兼グランドマスター・ウォリアーをやってるLord Stone氏。戦闘系スキルがえらく高いぞ。もちろんモンスター退治がおもな仕事だが，ほかのスキルもけっこう高くて，Yaburaが勝てるスキルは弓製作（Bowcraft）の69.8か，隠蔽（Hiding）の62.1ぐらい。ぎゃふん。

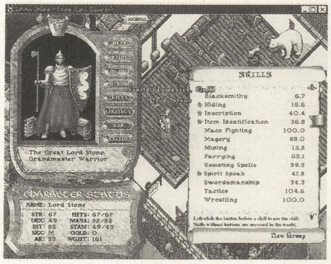
●モンスター・ハウス！

「家のなかにモンスター・キャンプの一部が発生し，なかにいたふたりが死んでしまいました。助けようにも，玄関にできたキャンプの産物がジャマで入れない。このあとGMを呼んで，どけてもらいました」こわい。

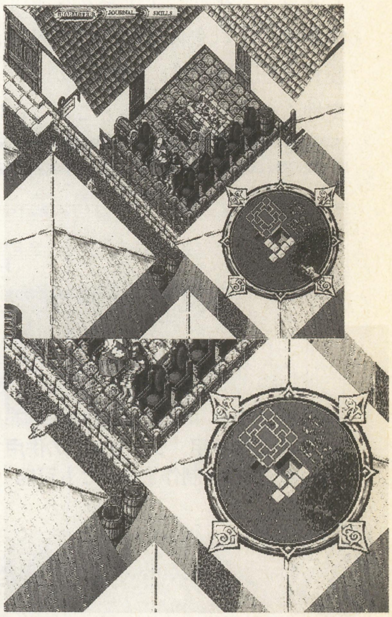


●徹底したホーム・セキュリティ

「仲間と共同で購入したLarge smith houseです。さまざまなバグを利用しての不法侵入がコワいので，入口付近とテラスをテントで囲み，リコールの魔法でしか入れないようになっています。かなりの面積を専有しちゃっていますが，ブリタニアの世界は条件つき墾田永年私財法が適用されているので問題なし」



▲住人Lord Stone氏近影。家の保安対策もすごいが，キャラもすごい



▲テントのあいだに岩。わずかなスキマを埋めるため，さらにテントを

●ハーメルンの笛吹き

「どうやったかは知りませんが，やたらたくさんのNPCを引き連れている人がいました。いっせいに行進しはじめると，とてつもなく大きなラグを生みます。迷惑だってば」

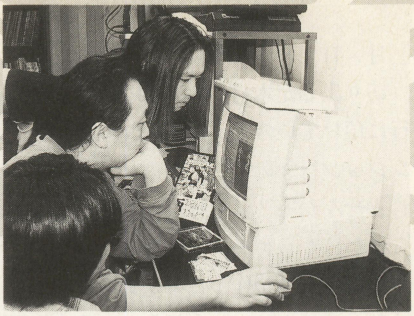
うーん，たぶん「hi I will take thee！」とか，クエスト受諾のセリフをマクロ機能で叫びながら，町中のNPCを地引き網のごとく連れ去っていったんだろうなあ。

▲NPCを大量に誘拐して，どこかに集め，まとめて始末（！）すると，お金やアイテムがごっそり手に入るんだけど，この人はどうしたのかな？

脳みそくすぐるクリエイター短期育成講座第1回

「ツクール」免許皆伝！

最低限の手間で本格的なゲームを制作できる『ツクール』シリーズを使い，制作に役立つテクニックを伝授する本コーナー。第1回は，歴代『ツクール』の話を中心とした予備知識編をお送りしよう。（講師：曳地哲司／助手：保多手力也）



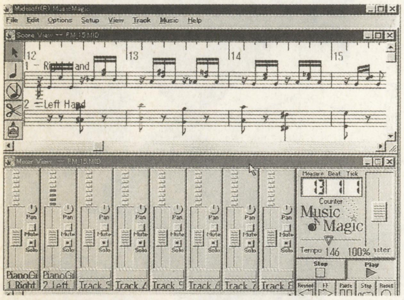
簡単だけど奥深い『ツクール』ってどんなヤツ？

保多手：パソコンで自分でゲームを作りたい，って藪良先輩に相談したら『ツクールを使えボケがぁ！』って怒鳴られたんです。『ツクール』って，名前は知ってるけど，どんなソフトなんですか？

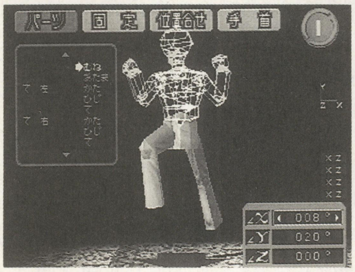
曳地：う～ん，ひとことで言えば，プログラムなしで，本格的なゲームの制作ができるツール，ってトコかな？

保多手：それを使えば，ボクの好きな恋愛育成SLGも作れるんですか？

曳地：……それは今のところないけど，



▲CGや音楽専用『ツクール』の併用で，より高度な作品を制作することも可能



◀家庭用ゲーム機に対応した『ツクール』もあるぞ

シューティング，AVG，RPGといったゲームはもちろん，CG，音楽，書画なんかが作成できるのもあったりして多彩なんだから。ほら，これがリスト。

保多手：こんなにたくさんあるんですか？

曳地：うん。ただ，MSXやPC-88SR対応という，今では入手がむずかしいのも含まれてるけどね。

保多手：初心者のボクでも使いこなせますか？

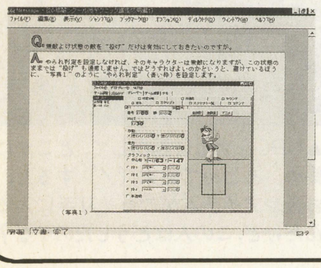
曳地：さすがに1日や2日で，というわけにはいかないよ。でも，今後の講座を参考にしながら一生懸命努力すれば……。

保多手：将来出るかもしれない『恋愛育成SLGツクール』にも備えることができるんですね？

曳地：結局それかい。

ONE POINT インターネットも使ってみたい！

アスキーのホームページ（http://www.ascii.co.jp/digifami/）では，『ツクール』に関する情報のサポートが行なわれている。制作のアドバイスや最新データ，サンプル・ゲームなどを入手することができるので，うまく活用すべし。



◀有益な情報や最新データがてんこ盛り

『ツクール』リスト

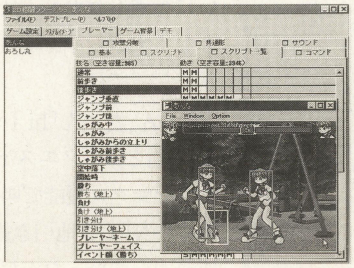
タイトル	機　種
吉田建設	MSX
吉田工務店	MSX
吉田コンツェルン	MSX
タテスカウォーズ	PC-88SR
タテスカウォーズ（TAKERU）	MSX
ヨコスカウォーズ（TAKERU）	PC-88SR
ヨコスカウォーズ（TAKERU）	MSX
バカスカウォーズ（TAKERU）	PC-98
シューティングツクール98バカスカウォーズハードディスク対応版	PC-98
シューティングツクールV	DOS／V
シューティングツクール95	Win95
ポリゴンシューティングツクール	PC-98
3Dシューティングツクール	PS
アドベンチャーツクール	MSX
アドベンチャーツクール98	PC-98
アドベンチャーツクールII	PC-98
アドベンチャーツクール　for Windows	Win3.1／95
サウンドノベルツクール	SFC
サウンドノベルツクール2	PS，SS
音楽ツクール（ログイン版ミュージアム）	PC-98
音楽ツクール　for Windows	Win3.1／95
音楽ツクール95	Win95
音楽ツクール95＋（プラス）	Win95★
音楽ツクール　GROOVE MASTER	Win95★
音楽ツクールかなでーる	SFC
音楽ツクールかなでーる2	PS，SS★
シミュレーションRPGツクール	PS★，SS★
シミュレーションRPGツクール95	Win95★
RPGツクール　Dante（TAKERU）	MSX
RPGツクール　Dante2（TAKERU）	MSX2+
RPGツクール　Dante98	PC-98
RPGツクール2	SFC
RPGツクール3	PS
RPGツクールDante98II	PC-98
RPGツクールSUPER DANTE	SFC
RPGツクール　チャイムズクエスト（TAKERU）	PC-98
RPGツクール95	Win95
ダンジョン万次郎	PC-88
ダンジョンRPGツクール　だんだんダンジョン	PC-98
2D格闘ツクール95	Win95
3D格闘ツクール	PS★
書画ツクール（ログイン版PC書道）	PC-98
16色ぱたぱたアニメツクール	PC-98
ぱたぱたアニメツクール	PC-98
キャラクターツクール98	PC-98
お絵描きツクール（ログイン版アートマスターコア）	PC-98
256色お絵描きツクール	PC-98
CGツクール95	Win95★
ポリゴンモデリングツクール	PC-98
CGツクール　3D（ログイン版ミラージュ）	PC-98
CGツクール　3DII（ログイン版ミラージュ）	PC-98
CGツクール　3D　for Windows	Win95
スクリーンセーバーツクール95	Win95
キャラクターツクール95	Win95★

機種のうしろに★印のついているものは，これから発売される予定です。

ゲームを作るための手順を確認しておこう

制作手順はこうだ！

①キャラクターを描く
②技と当たり判定の設定
③音楽作りとバランス調整
④晴れて完成!!



◀手順を踏まえ、スムーズかつ大胆に制作しよう

曳地：さて来月からは，シリーズ最新作のWin95版『2D対戦格闘ツクール』を使って，本格的な講座をはじめるぞ。実際にゲームを作りながら，レクチャーしていくんだ。ちなみに左のカコミに書いてあるのが，制作するにあたって最低限必要な手順だよ。来月は，このなかの①を中心に解説する予定だ。

保多手：そういえば，藪良先輩も何かたくらんでいるらしいんですけど……。

曳地：マジ？　なんか心配だなぁ。

とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：
アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

総白黒色の「とこぷー」です。今後はカラーとモノクロの二刀流でいくことになりました。ご迷惑をおかけします。さて，今月はやはり，触れておかないといけないでしょう。コンパイルの和議申請に関する正しい情報をお届けします。（講師：大出綾太）

広島地裁にコンパイルが和議申請をした件について

すでに新聞やテレビで報道されているけれど，改めてお伝えしておきます。3月18日，株式会社コンパイルは広島地方裁判所に和議を申請しました。

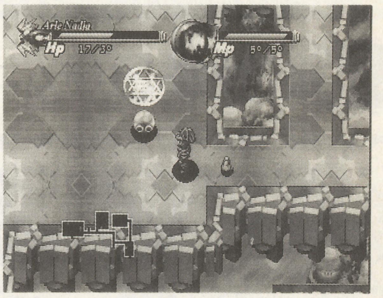
和議申請とは，債務者（お金を借りている人。この場合はコンパイル）と債務者（お金を貸している人）が結ぶ法的手続きで，債務者が期日までに借金を返済できないという見込みになったとき，債権者に対して期日延長などの協力を求め，経営を再建すること（かなりかみくだいた説明になってます）。なお，一部で報道された倒産とはちがいます。倒産しないために和議を申請し，再建をめざすというわけです。経済用語講座は以上。

この件に関してコンパイルのホームページに仁井谷社長のコメントが掲載されたので，それを転載させていただきます。

「ユーザーのみなさん，心配をかけて，ごめんなさい。コンパイルは，みなさんの応援で元気になります。『がんばれコンパイル』と応援してください。コンパイルはがんばります。これからもコンパイルをよろしくお願いいたします」

さて，この和議申請によって，いったいどうなるのか。当面は大きな影響はありません。コンパイルは従来どおり営業してるし，4月2日にはサターンで『わくわくぷよぷよダンジョン』が発売されます。3月26日発売予定だったWin95版『ぷよぷよSUN』は，4月中旬に延期されたけれど，これは開発の遅れによるもの。ぷよ大会については，開催規模や時期などは見直されるが，今後もやっていく意向ではあるとのことです。

とにかく，今後もコンパイルを応援していくのが，ぷよらーの使命でしょう。



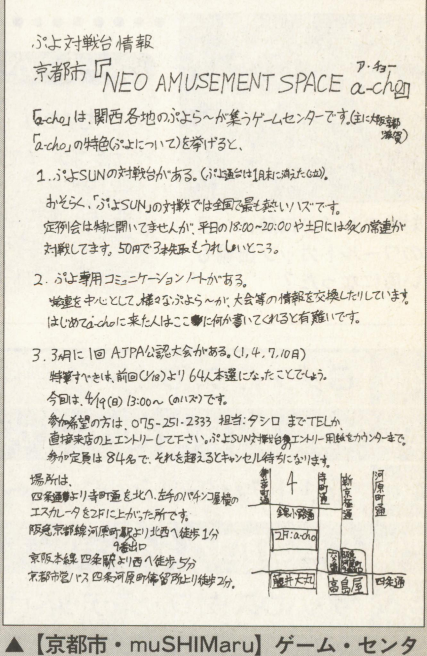
◀サターンの『わくぷよ』。結構いいデキ。買うのだ

まだまだやります
「みんなでぷよぷよ」

いろいろありましたが，「とこぷー」はしばらくはつづける予定なんで，今後ともよろしく。今月はスペースの関係でイラストを載せられなかったけれど（モノクロだしね），投稿はあいかわらず募集してます。ただ，ページがカラーになるかモノクロになるか不定な状況なので，そこのところはご容赦ください。カラーの投稿が多ければ，カラーページになる……かもね。コンパイルともども，当コーナーの応援をよろしくおねがいします。

さて，先月から『ぷよ』対戦がさかんなゲーム・センターの情報を募集してますが，ひとつ補足を。「××のゲーム・センターを紹介してください」というリクエストがきているんですけど，場所がわからないんですね，正直な話。だから情報を送ってもらっているというところもあるんですよ。なので，できればくわしい場所なども書いてもらえるとうれしいです。大会の取材なんかもやりたいとは思ってますが，お店の許可も必要なんで，まあボチボチと進めてみるつもりです。

◀東京ゲームショウでは，応援メッセージの書きこみが



ぷよ対戦台情報
京都市『NEO AMUSEMENT SPACE a-cho』（ア・チョー）
「a-cho」は，関西各地のぷよら～が集うゲームセンターです。（主に大阪京都滋賀）
「a-cho」の特色（ぷよについて）を挙げると，
1．ぷよSUNの対戦台がある。（ぷよ通台は1月末に消えた（泣））。
おそらく，「ぷよSUN」の対戦では全国で最も熱いハズです。
定例会は特に開いてませんが，平日の18:00～20:00や土日には多くの常連が対戦してます。50円で3本先取もうれしいところ。
2．ぷよ専用コミュニケーションノートがある。
常連を中心として，様々なぷよら～が，大会等の情報を交換したりしています。
はじめてa-choに来た人はここ♥に何か書いてくれると有難いです。
3．3ヵ月に1回 AJPA公認大会がある。（1，4，7，10月）
特筆すべきは，前回（1/18）より64人本選になったことでしょう。
今回は，4/19（日）13:00～（のハズ）です。
参加希望の方は，075-251-2333 担当：タシロ までTELか，
直接来店の上エントリーして下さい。ぷよSUN対戦台のエントリー用紙をカウンターまで。
参加定員は84名で，それを超えるとキャンセル待ちになります。
場所は，
四条通より寺町通を北へ，左手のパチンコ屋横のエスカレータを2Fに上がった所です。
阪急京都線河原町駅（9番出口）より北西へ徒歩1分
京阪本線 四条駅より西へ徒歩5分
京都市営バス 四条河原町停留所より徒歩2分。

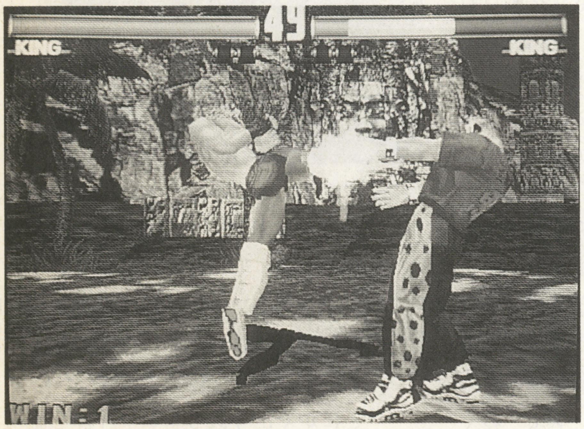
▲【京都市・muSHIMaru】ゲーム・センター紹介第1弾。今後も情報を募集中です

1997ビデオゲームグランプリ 結果発表!!

今年も読者のみなさんの投票とゲーム・センター各店のご協力により，賞を決定することができました。さっそく総合グランプリから発表していきましょう。（文／開田清隆）

総合グランプリ

1位 鉄拳3（ナムコ）……………………………236pts.



'97年はナムコの『鉄拳3』が，グランプリの栄冠に輝きました。このゲームは，発売から約1年たった今でもゲーム・センターで盛んに対戦が行なわれているという，近年にないロングヒットを記録しています。文句ナシのグランプリでしょう。

メーカーからひとこと　byナムコ販売推進・御所脇氏

みなさまに「鉄拳3」を高く評価していただき，ありがとうございます。この作品では，国内・海外を含め，メーカー，オペレーター，プレイヤーの思いがひとつの点で結ばれているような気がします。また，今でも人気が高く，"この闘いは終わらない──"というキャッチどおりの展開になっていることから，やはり魂の入ったゲームはちがうと実感しています。今後も過去は振り返らずに新しい作品を作りますので，期待してください！

2位 バーチャストライカー2（セガ）…………164pts.

▲対戦プレイが白熱！　日本のワールドカップ出場も追い風になった？

メーカーからひとこと　byセガ　プロデューサー・三船氏

ハデなゲームではないので，ゲーム関連の賞には縁がなく，今回の受賞を大変喜ばしく思います。6月からワールドカップがはじまりますが，テレビを見て血が騒いだら，ぜひゲーム・センターに行って遊んでください。

3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）…………156pts.

▲システム，キャラクターともシリーズ最高との評価。『〜'98』はどうなる？

メーカーからひとこと　bySNK広報・中村氏

総合3位ということで，大変うれしく思っています。ちなみに「KOF'97」はSS，PSでも発売されますので再度よろしくお願いいたします（笑）。今年もみなさんに喜ばれるようなゲームを作りますので，期待してください。

4位	Gダライアス（タイトー）	77pts.
5位	ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）	75pts.
6位	ストリートファイターIII 2ndインパクト〜ジャイアントアタック（カプコン）	47pts.
7位	電車でGO！（タイトー）	45pts.
8位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ）	44pts.
9位	バーチャファイター3tb（セガ）	35pts.
10位	ストリートファイターEXプラス（アリカ／カプコン）	33pts.

'97年の総合グランプリは，以上のような結果となりました。入賞作品のうち，6タイトルが対戦格闘ですが，『バーチャストライカー2』や『電車でGO！』など格闘以外のタイトルの健闘も目立ちました。5位の『ヴァンパイア セイヴァー』は，『セイヴァー2』と『ハンター2』に票が割れてしまったのが残念なところです。『Gダライアス』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』は，プレイヤーからの支持を受けてのランクインとなりました。

総合グランプリ(プレイヤー)

1位 鉄拳3(ナムコ)
2位 Gダライアス(タイトー)
3位 ヴァンパイア セイヴァー(カプコン)
4位 ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック(カプコン)
5位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)
6位 ストリートファイターEXプラス(アリカ／カプコン)
7位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ)
8位 怒首領蜂(アトラス)
8位 私立ジャスティス学園(カプコン)
10位 バーチャストライカー2(セガ)

総合グランプリ(ゲーム・センター)

1位 鉄拳3(ナムコ)
2位 バーチャストライカー2(セガ)
3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)
4位 電車でGO!(タイトー)
4位 ヴァンパイア セイヴァー(カプコン)
6位 バーチャファイター3tb(セガ)
7位 ストライカーズ1945II(彩京)
8位 Gダライアス(タイトー)
9位 幕末浪漫～月華の剣士(SNK)
10位 マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター(カプコン)

各ジャンル&各賞の受賞作

シューティング・オブ・ザ・イヤー

1位 Gダライアス(タイトー)
2位 怒首領蜂(アトラス)
3位 ストライカーズ1945II(彩京)
4位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ)
5位 閃激ストライカー(カネコ)

アクション・オブ・ザ・イヤー

1位 バトルサーキット(カプコン)
2位 ショックトルーパーズ(ザウルス)
3位 ビートマニア(コナミ)
4位 プチカラット(タイトー)
5位 ウィンターヒート(セガ)

対戦格闘・オブ・ザ・イヤー

1位 鉄拳3(ナムコ)
2位 ヴァンパイア セイヴァー(カプコン)
3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)
3位 ストリートファイターEXプラス(アリカ／カプコン)
5位 幕末浪漫～月華の剣士(SNK)

ザ・ベスト・オブ・グラフィック

1位 Gダライアス(タイトー)
2位 バーチャファイター3tb(セガ)
3位 ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック(カプコン)
3位 電車でGO!(タイトー)
5位 鉄拳3(ナムコ)

ザ・ベスト・オブ・サウンド

1位 Gダライアス(タイトー)
2位 ストリートファイターEXプラス(アリカ／カプコン)
3位 ビートマニア(コナミ)
3位 さるかにハムぞう(カネコ)
5位 怒首領蜂(アトラス)

ザ・ベスト・オブ・アイデア

1位 電車でGO!(タイトー)
2位 ビートマニア(コナミ)
3位 アルマジロレーシング(ナムコ)
4位 さるかにハムぞう(カネコ)
4位 ファイナルハロン(ナムコ)

メーカー人気投票

〈プレイヤー〉	〈ゲーム・センター〉
1位 カプコン	1位 セガ
2位 ナムコ	2位 カプコン
3位 タイトー	3位 ナムコ
4位 セガ	3位 タイトー
5位 エイティング	5位 SNK

'97年のビデオゲームグランプリを終えて……

今回のビデオゲームグランプリはいかがでしたか? 総合グランプリは,1位が『鉄拳3』,3位が『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』と,「対戦格闘はやっぱり強いな」と思わせる結果となりました。しかし,『電車でGO!』や『ビートマニア』(総合グランプリでは入賞していませんが)といった,斬新なゲームへの支持率も高かったのが印象的でした。'98年も,こういった作品を期待したいですね。

最後に,ビデオゲームグランプリに参加してくださったみなさん,本当にありがとうございました。'98年も,よろしくお願いします。

3度目の襲撃に生き残るための術を学べ

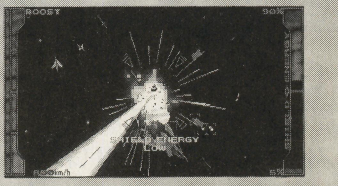
2種類の自機に設定された個別の特徴を把握(はあく)すること，それが『ステラアサルト ダブルエス』をプレイするうえでのポイントであり，正体のわからぬ敵“彼ら”からの襲撃に勝利するための鍵である。そして，みずからに課せられたミッションをよく理解しておく必要もある。本作は，ステージ中に存在するすべての敵を殲滅(せんめつ)すればエンディングが見られるなどというような生半可なゲームではない。状況に応じて通達される数々のミッションに柔軟に対応し，目的を遂行するためには何をすべきかを考えながらプレイしていきたい。もっとも，ミッションとして与えられた命令を，ただ実行していくだけというのも問題がある。なにしろ本作には，特定のステージに“分岐”が用意され，プレイヤーの行動によって物語の展開が変化するのだから……。

3度目の襲撃を終結させられるかは，フェザーⅠを駆るキミの腕前しだいなのだ。

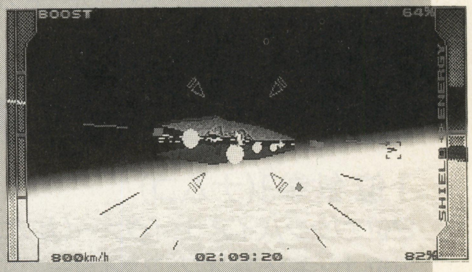
▼単座として設計されたタイプA。ひとりでプレイするならば，この機体を使うべきだ

特定ミッションでの分岐

本作に収録されたステージのいくつかには，物語の展開を左右する“分岐”が存在する。これはプレイヤーが特定のミッションをどのようにクリアしたかが条件として設定され，それを満たしていない場合は物語がマイナス方向へ展開していくというもの。分岐条件は，特定のミッションをプレイ中に，他のパイロットからの通信によってそれとなく匂わされる場合があるものの，そのすべてがプレイヤーに伝えられるわけではない。詳細は次ページ以降に記した，ステージ15までに存在するふたつの分岐ポイントの解説を参考にしてほしい。



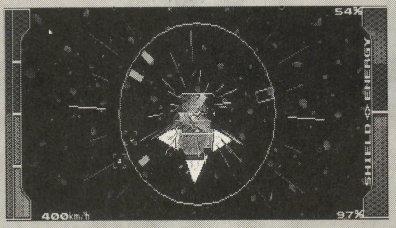
◀ターゲット以外の敵を倒すことも……



▲すべての分岐点で条件を満たしていけば，物語をより良い方向へ導くことができるのだ

タイプAとタイプB，それぞれに特性の異なるフェザーⅠ

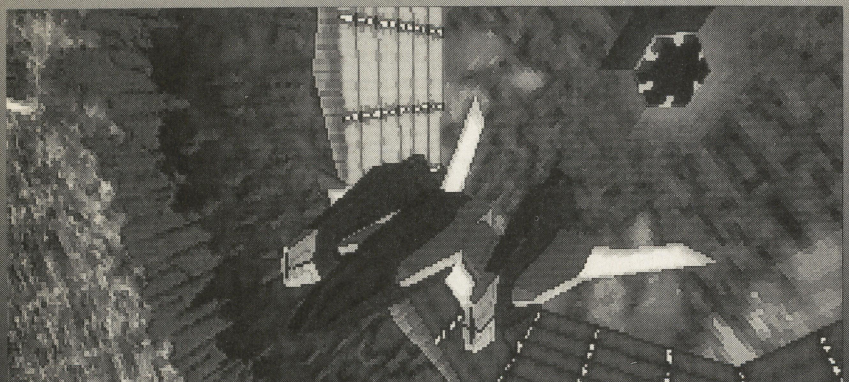
タイプAとタイプB，2種類のバリエーションが存在するフェザーⅠ。とくにタイプBは複座として設計されていることから，パイロットの機体操作に関係なく，ガンナーが自由に画面上の照準を動かせるように設計されている。もっとも，複座を重視しているがゆえに，連射性の低さなど，タイプAに劣る部分も多い。



▲フェザーⅠタイプBは強力な火器を有しているのが特徴。手軽にプレイできるが……

戦いを終わらせるために！ ステージ15までの流れとふたつの分岐点を解説しよう

先月号にひきつづき，ワイルドカード特別編として『ステラアサルト ダブルエス』の全貌に迫っていこう。“彼ら”との戦いを終結させるには，パイロットとしての腕前だけではなく，戦況を分析できる冷静さも要求されるのだ！（文／佐久間亮介）



[WILD CARDS EXTRA

STELL

■シムス ■セガサターン
■3Dシューティング ■5,800円 ■発売中

“彼ら”との戦いにおける統合軍の戦闘をふりかえる

ここからはプレイヤーの所属する統合宇宙軍が，ステージ15までに経験することになる戦いを，ミッションという形で解説していこう。ミッション3と9に用意されているふたつの分岐点に関しても「制圧条件」という形で説明しているので，今後のプレイの参考にしてほしい。また，基礎的なテクニックについても言及していく。

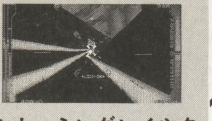
MISSION 1「偵察」

指定のポイントまで自機を移動し，偵察を完了させたあとに出現する敵戦闘機をすべて破壊すればOK。タイプAの場合は敵戦闘機に近づいてからホーミングレイを撃っていこう。

▶近距離で撃てば簡単に撃墜可

MISSION 2「隕石」

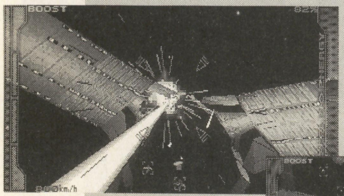
母星への落下コースをたどる隕石の阻止が目的。隕石に設けられたブースター8機を破壊後,敵機を全滅させてから隕石片を壊そう。ブースター破壊時は隕石と平行に飛行すれば，接触によるダメージが減る。



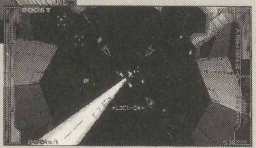
▲ホーミングレイやターボレーザーで壊そう

MISSION 3「アクセルゲート」

隕石を射出するアクセルゲートの破壊が目的。自機をゲートの正面に置き，急加速をかけて位置を固定させたなら，あとはパーツをひとつずつ壊していくだけでいい。



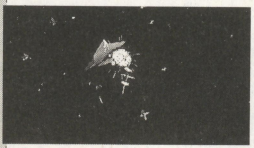
◀爆発の発生している箇所が破壊できるパーツ。四辺すべてを破壊せよ



▶自機が前進しはじめたら破壊は間近だ

制圧条件

アクセルゲートを破壊する前に，レーダー上にて黄色のマーカーで表示されている戦艦と戦闘機を全滅させろ。

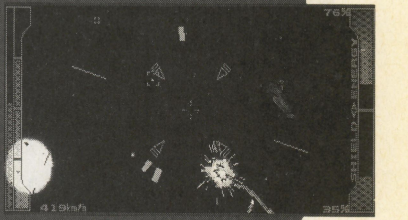


▲急加速＋パワーバルカンで攻撃し，戦艦を沈めよう

MISSION 4「激戦」

ホークプルーム小隊との合流後，赤いマーカーで示されている敵戦闘機，および敵戦艦をすべて破壊すればミッション5へと進むことができる。全滅後に出現する敵の増援部隊は，相手にする必要はまったくない。

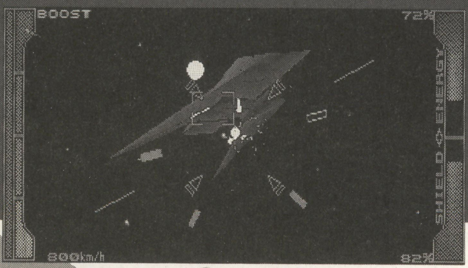
▲戦艦にはミッション3と同様の攻撃を。末端部を攻めてパーツを破壊する



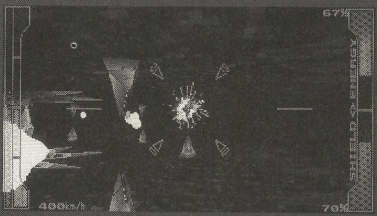
▼戦闘機との交戦は戦艦を全滅させてからにしよう

MISSION 5「前線基地」

赤いマーカーで表示される戦艦をすべて破壊すると，敵前線基地内での戦闘になるはず。コアの周囲に存在する砲台をたたいておけば，その後のプレイが非常にラクになる。またコアを覆っている装甲は，その表面に設けられた砲台を攻撃していくことで，はがせるようになっているのだ。

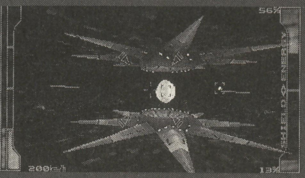


▶黄色のマーカーで表示される敵キャラは無視してしまおう

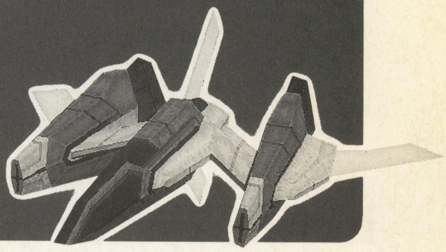


▶照準が地平線の上にくる程度の高度を維持

▼タイプBは2人同時プレイ専用と割り切って考えたほうがいいだろう



▲装甲をはがせばコアが丸見えに。これを壊せばミッション5は終了だ

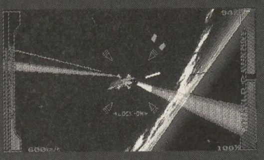


AR ASSAULT SS

ステラ アサルト ダブルエス

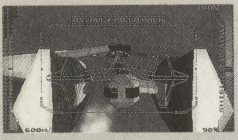
MISSION 6「第2惑星」

第2惑星の軌道上にて“彼ら”の襲撃を受ける調査隊「アンブレラ」。出現する敵機すべてを撃墜し，窮地に立たされている我らの同胞を助け出さなくてはならない。が，戦闘終了直後にブレンダは……。



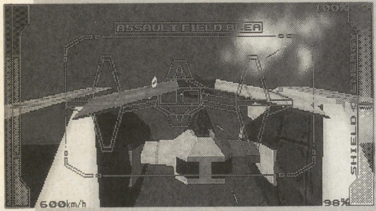
▲ドッグファイトを存分に楽しめるステージ。惑星が美しい

MISSION 7「余波」



▶操作は上下調整のみでいい

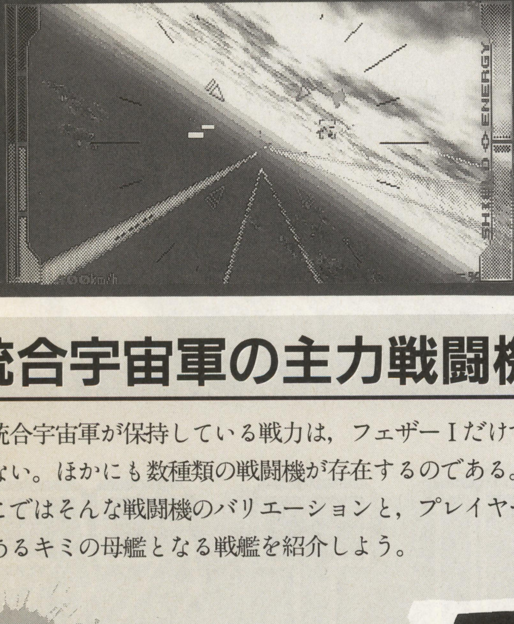
何者かの攻撃によって第2惑星へと落下していくブレンダ。彼女を追って，キミもまた惑星の重力圏内へと突入する！ 画面上の指示にしたがい，一定時間のあいだ，アサルトフィールドの余波から自機が飛び出さないよう慎重に操作していこう。



◀機体の左右がアサルトフィールドの外にハミ出すことはない

MISSION 8「マスドライバー」

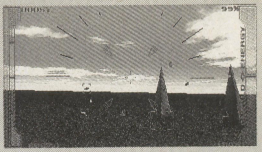
ブレンダとともに大気圏への突入に成功したキミ。だが，フェザーⅠのエンジン出力では再び宇宙へと上がることは不可能。かつて惑星開発に用いられ，現在は赤道上に残されているというマスドライバーを使用する以外に，ガルーダへと帰投する術（すべ）はないのである。敵戦闘機を倒し，マスドライバーをめざせ！



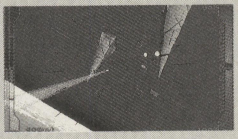
◀雲海の下にもフィールドが広がる。敵を全滅させろ

MISSION 9「阻止」

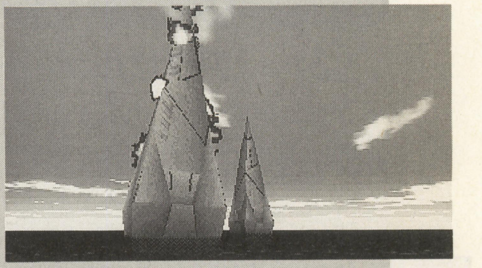
月面から第2惑星へと射出されたふたつの物体は，マスドライバーからおよそ30キロ離れた地点に降下した。“彼ら”の兵器であろう物体を破壊し，マスドライバーの安全を確保しなくてはならない。周囲には敵戦闘機が無数に存在するため，過酷な戦いを強いられることになるだろう。地表に突き刺さっているふたつの物体のうち，どちらかを破壊すればクリアとなるのだが……。物体の耐久度は非常に低いので，簡単に壊せるはず。



▶周囲には大量の敵戦闘機が！



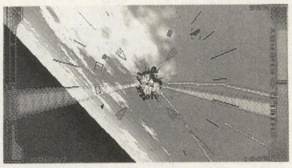
◀ジェイク大尉に攻撃をまかせてしまうのもひとつの手



▲数発の攻撃をヒットさせるだけで，簡単に破壊できてしまう。だが，これだけでは分岐条件は満たせないのだ

制圧条件

物体を破壊する前に，敵戦闘機を全滅させること。物体への攻撃は，ジェイク大尉に一任してしまうべきだろう。



▲すばやく戦闘機を撃墜していかないと大尉が先に物体を壊してしまう

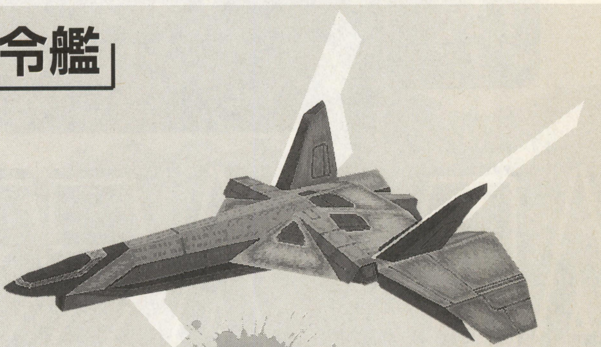
MISSION 10「5分34秒」

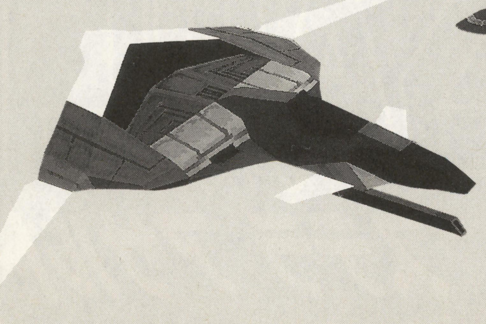
物体の正体は，敵の小型戦艦であった。マスドライバーへと向かう2機の戦艦を止めるために，それぞれが4機ずつ備えているバーニアを5分34秒以内に破壊しよう。接近戦に持ちこめれば勝機も……。

▲バーニアの後方にくっつけば，敵の攻撃はいっさい受けずにすむ

統合宇宙軍の主力戦闘機，および司令艦

統合宇宙軍が保持している戦力は，フェザーⅠだけではない。ほかにも数種類の戦闘機が存在するのである。ここではそんな戦闘機のバリエーションと，プレイヤーであるキミの母艦となる戦艦を紹介しよう。





フェザーⅡ

フェザーⅠが小型戦闘機であったのに対し，こちらは中型の複座型。フェザーⅠタイプBと同様の武装を持つ，アラン中隊長の愛機。

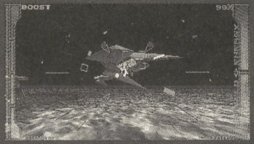
フェザーⅢ

搭乗員数5名の大型戦闘機。火力の高さがウリだが，運動性に欠けるという欠点も。ブラッド大尉率いるファルコンフェザー中隊の愛機で，単体での大気圏突入も可能。

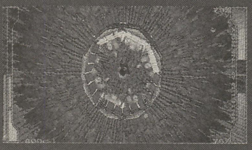
MISSION 11「衛星」

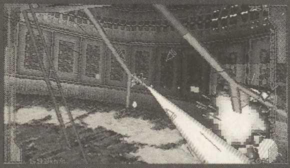
前線基地のときとはちがい，その道のりは長く険しい。まず周囲に停泊している戦艦をすべて破壊し，その後タワー表面の全砲台を壊さなくてはならないのだ。内部へ突入してのコア破壊もあり，キビしい戦いになる。

▼タワーを回るように移動し，戦艦をたたくのだ



▼タワー内部へ侵入するときは真上から入口に向かおう！

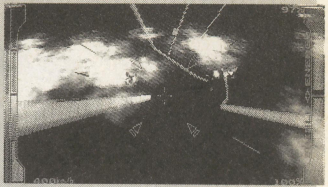




◀周囲を巡るように移動し，少しずつ砲台を攻撃すること

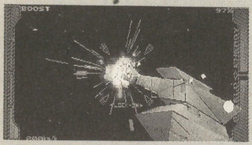
MISSION 12「第1惑星」

連邦軍と合流後，補給中の母艦を敵に狙われる統合軍。補給船を破壊され，かつガルーダに決定的なダメージを受けないよう，すべての戦闘機をすばやく撃墜していかなくてはならない。



▲ドッグファイトがメイン。ここまでくれば迎撃は簡単だろう

MISSION 13「障害」

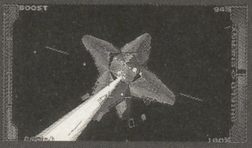


▲ターゲットは戦艦のみ。他の敵にかまう必要はないのだ！

味方の進軍ルート上に存在する敵戦艦を排除することが目的。味方の正面に存在する赤いマーカーの戦艦を破壊していけばいい。黄色いマーカーは無視せよ。

MISSION 14「滅びの声」

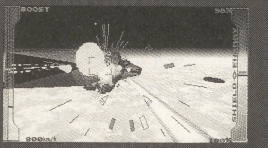
敵部隊を率いている空母を撃沈せねば，我らに勝機はない。が，空母は強固な装甲に覆われ，フェザーⅠの武装ではまったく太刀打ちができない。まずは空母上部と下部に存在する灰色の装甲を壊すこと。コアが丸見えになったならば，アサルトフィールドを張りながら，バルカンを撃ちつつ，コアに突入しよう。しかし空母撃沈後，さらなる緊急事態が我々を襲う！

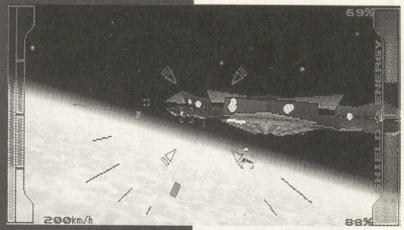


▲▶下部の突起，上部の天板と，灰色の装甲部を破壊。撃沈後，突如として爆発する味方戦艦は，我らの滅びを告げる声なのか？

MISSION 15「重力レンズ」

戦艦を撃沈したのは，太陽光を増幅する敵の重力レンズによるものであった。レンズを破壊しなくては，味方は全滅の道をたどるだろう。滅びの声を断ち切るためにも，キミは各中隊とともに太陽を目指す。スレイブユニットと呼ばれる敵の支援パーツは内側を攻撃すれば破壊できるが……。我らに定められし結末，それは滅びなのか？



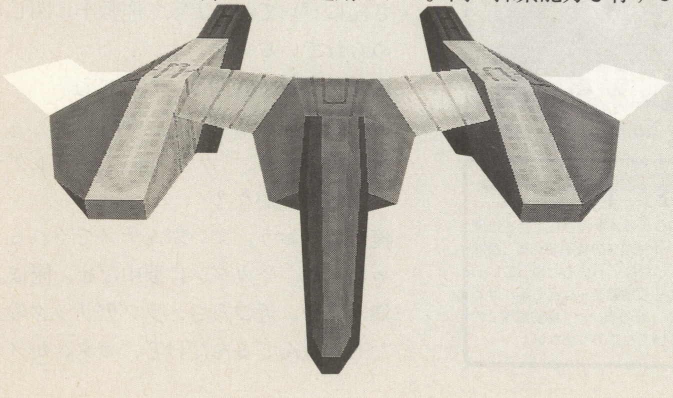


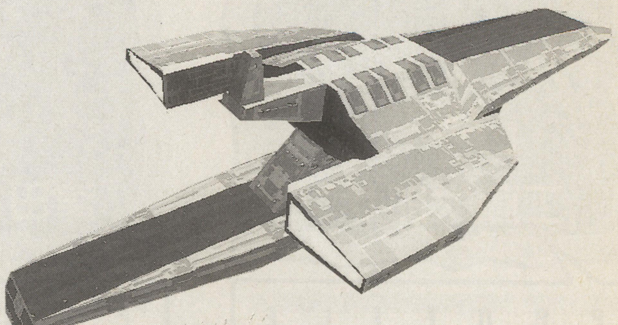
▲▶まずは周囲のスレイブユニットを落とさなくてはならない。なお，このステージにも分岐が……

“彼ら”との戦いは15のミッションでは終わらない。戦闘は，ここからさらに激化していくのだ。果たして敵は何者なのか？　その目的は？　戦いの果てに，キミはこれらの謎に対する答えを見つけられるのか。たとえ見つけられなかったとしても，キミは戦わなくてはならない。それが生き延びるための唯一の手段だからだ。そのためには急加速とパワーバルカンの組み合わせによる攻撃力の増大や至近距離からのホーミングレイなど，フェザーⅠのバリエーションに特化した基本戦術をしっかりマスターしてほしい。母星を救い，未来をつかみとるために！

サポートデバイス

小型戦闘機ゆえにエナジータンクの容量が不足するというフェザーⅠの欠点をおぎなうために開発された。搭乗員を必要とせず，完全なコンピュータ制御によって運用される。高い探索能力を有する。





ガルーダ

統合軍の作戦を指揮する母艦。各中隊はこの戦艦を中心に活動していく。作戦遂行中には，さまざまな情報をもたらしてくれる。

俺コレ the Duel

決闘者：ベニー松山

ベニ松である。スギ花粉が舞い踊るこの季節，おかげさまで俺のミトコンドリアも絶好調。淘汰やら進化やらしでかしそうなほど鼻から粘液が出てくる。助けてAYAブレア！

てなワケで大学をやっと卒業しました。義務教育から数えれば，かれこれ24年間学校に行ってたコトになるか？ ま，なんにせよ放校にならなくて良かったよ。この歳で朝からキャンパスに通ったツラさを思うと，卒業判定ダメだったらデザートイーグルバイオ2モデルを乱射して，「キレた30歳 大学教授をゾンビとカンちがい!?」とか新聞の見出しになってたかもしれんわな。

ところでこの連載，早くも隔月っぽい雰囲気になってきた。これではイカンっつーコトで今回は前後編。ボードゲームの『カタン』で決闘だぜ！

●カタンとは？

正式には『カタンの開拓者たち』。ドイツ生まれで，カタンと呼ばれる島に入植したプレイヤーたちが，その覇権を争うという設定だ。六角形のパネルに描かれた森林，山脈などに2〜12の数字が振りわけられ，六面体ダイス2個を振った合計値と等しい数字を持つ地形に隣接した入植地から，それぞれに対応した資源カードを得て開拓や交渉を行なうというのが大ざっぱなルール。パネルの配置によって毎回盤面の状況が変わる戦略性と，計算された絶妙のバランスで，日本語版が発売された昨年末あたりから急速に浸透しつつある傑作ボードゲームなのだ。3〜4人用だが，拡張セットを組み合わせれば6人まで参加することもできる。

実況に入る前に，今回の対戦がいかにして決まったのか，その経緯を簡単に語っておこう。

俺は困っていた。大弱りであった。そろそろつぎの相手と対戦ツールを決めなければならないというのに，考えがさっぱりまとまらないのである。

第1回，第2回ともにギャザで対戦してしまった。新エキスパンションが出たものの，今回もギャザではいかんせん新鮮味に欠ける。それに近ごろは少々食傷気味でもある。あのスタートレックまがいのお話は何とかならないものなのか。カードの絵も同じキャラばっかしでおもしろくないしな……っと，ここでギャザのグチをたたいてもしょうがない。

そんでもってだな，対戦相手の応募もないのだよ。一通も。やっぱ他力本願はダメね。イヤがられたって対戦を申しこみに行かないとねェ。ふぅぅ（タメ息）。

電話が鳴ったのはそんなときだった。

津田（以下津） どうもご無沙汰。

俺 あ，津田っち。ひさびさだねェ。

電話の主は津田　純だった。仕事で顔を合わせたときはいつも侃々諤々（カンカンガクガク）とぶつかり合う我々だが，プライベートではきわめてジェントルだ。

津 最近どうよ？ 小江クンは元気？

俺 オエテツ？ ああ，アイツは死んだよ（ウソ）。大学留年したのが田舎の親御さんにバレてね。実家で座敷牢に閉じこめられているらしいよ。

津 12年行く人間もいるのにね。

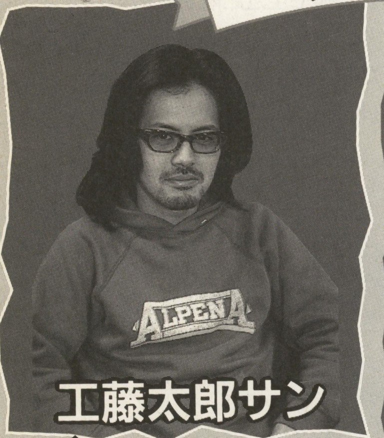
俺 どやかましい。で，何よ？

津 あのさあ，『カタン』ってボードゲーム知ってるかな？

俺 おうおう，ずいぶんナメてくれるじゃねえか。今カタンに夢中だぜ，俺は。

津 いや，近ごろさ，ラブデリックの人たちと遊んでるんだけど，カタンがメチ

第3回対戦者



工藤太郎サン

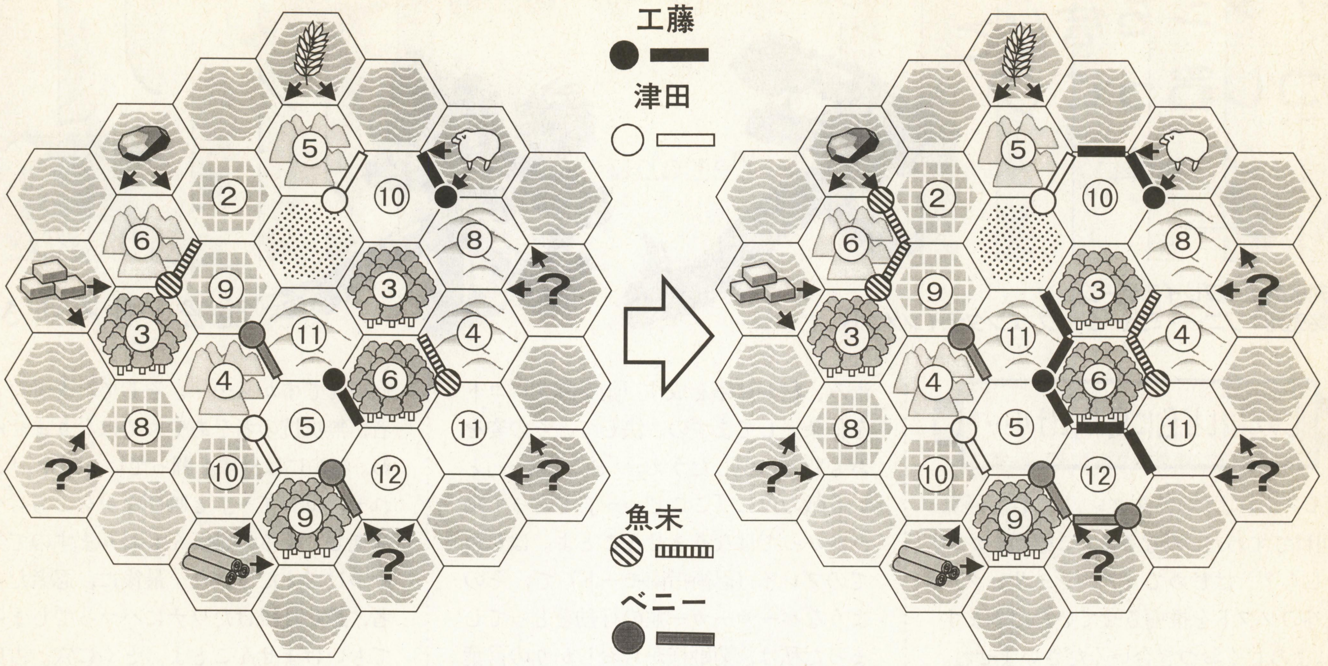
PROFILE

昨年アスキーから発売され話題を呼んだPSソフト『MOON』を開発したラブデリックのメンバー。『MOON』ではシナリオやゲーム・デザインを担当し，プレイヤーに随所で強烈なインパクトをブチかましてくれた。ゲーム制作歴も長く，そのなかには誰もが知っているタイトルもあったりする（ここではナイショ）。次回作も期待大。

津田　純サン

PROFILE

俺がPS『バスタード//』のシナリオを担当したときの開発ディレクターで，株式会社オーパスの特別研究員（意味不明）という肩書きを持つ。じつはいろいろとやっている人で，『DEPTH』や『グルーヴ地獄V』なども手がけている。幼少時のトラウマから，彼の書いた『麻雀家族』の姉のキャラクターは憎たらしいことこのうえない。



▲初期配置。すべての資源を自給しようとする俺に対し，工藤サンは大胆に貿易港を押さえている。気になるのは魚末の山脈⑥と鉄鉱貿易港の距離で，ここに開拓地を建設されると通常4：1で行なう貿易が，破格の2：1で可能に。必ず盗賊でツブしたい要所

▲工藤サンが最長交易路を達成。5以上連続で街道を建設すると2勝利ポイントが加算されるが，これはほかのプレイヤーがより長い交易路を建設した時点で奪われてしまう流動的なポイントだ。開拓地はひとつ1点，勝利達成には10ポイントが必要

ャメチャブレイクしてんのよ。で，一緒にどうかと思ったんだけどね。

ピキーン！　これだッ！

俺　お，そう言えばこっちもキミに電話しようと思ってたのよ。『俺コレ』の対戦相手やってくんないかな。できればもうひとり紹介してもらって，カタンの4人プレイとかやりたいんだけど。

津　『俺コレ』ェ？　アレって人のキャラクターを脚色するんじゃないのぉ？　ま，いいけど。じゃ，ラブデリックの人を誘って行くよ。工藤さんって人ね。

こんなワケで急転直下対戦が決定。じつを言うと俺は，カタンは昨年ドイツ語版を遊んだっきりで，日本語版を購入したものの誰ともプレイするヒマがなかった。ウチのカミさんとふたりだけじゃ遊べないしな。だからルールの把握も自信がない。そんな状態で初対面の工藤さんに失礼があったらどうしよう。しかし締め切りを考えると，おさらいの場を設ける時間はない。とりあえず，スケープゴートになるプレイヤーをひとり都合しなくてはならない。俺はさっそく新参の覆面ライター魚末烈人に電話をかけた。

俺　もしもーし。オェ……じゃなかった，烈人クンいるかね。

魚末（以下魚）　あ，ベニーさん。いつもどうも……じゃなくて，はじめまして。

俺　ああそうだね。会ったコトないんでしたっけね。で，明後日カタンの対戦やるから集合。じゃっ！

魚　あ，あの……（ガチャン）。

これにて準備は完了。あっという間に決闘の期日はやってきた。

津　連れてきたよー。

工藤（以下工）　こんにちわー。

津　で，もうひとりは……あれ？　彼は死んじゃったんじゃなかったっけ？

俺　あわわ，ナニ言ってんの⁉

魚　ど，どーも。ウオレツって呼んでください。はじめましてーはじめましてー。

津　あ，ああ，そう。大変だねキミも。

なにやら謎を含んだまま，カタンの植民戦争はスタートした。ランダムに組み上げられた盤面は比較的に穏やかで，丘陵，牧草地，耕作地，山脈，森林のいずれも数字に大きな偏りはない。当然ながらダイスふたつの合計値で出やすいのは⑥と⑧で，唯一その数字を持たない牧草地にも⑤が配されている。ちなみにもっとも確率の高い⑦の目が出た場合，そのプレイヤーが指定する土地に盗賊コマ（最初は砂漠にいる）が移動し，そこからは資源が生み出されなくなってしまう。つまり⑥⑧はつねに盗賊が置かれる可能性が高いというワケで，初期配置でやみくもに押さえるのも考えモノなのだ。

カタンはプレイ時間75分ほどとパッケージにも書かれているが，実際には最初に配置するふたつの開拓地をどこにするかに，相当な時間をかける。つぎのプレイヤーがどこを取ってくるか，また資源を得られる確率が高いのはどこか，そして5種類の資源をまんべんなく得られるかどうかを熟考しなくてはならないからだ。

かくして配置は完了。早い仕掛けを見せたのは，やはり工藤サンだった。

Bennys War Cry

ウワー（サンダー風）。前編はなんとゲームがはじまったところで終わってしまいました。後編では佳境に入る対戦実況のほか，インタビューと，ふたりの対戦者の代表作も紹介する予定である。

果たして俺は勝利の栄光をつかむことができるのか？　工藤・津田両氏の実力は？　そして魚末烈人の正体は（どうでもいいですが）⁉　次号，諸君は衝撃の結末を目撃することになる！

■対応機種：プレイステーション
■発売元：ソニー・ミュージック エンタテインメント

隠密：仲みゆき

しのぶれど色に出でにけり…

モノクロよ。「アタコレ」もこれで通算3回目ですわね。みなさん，ご機嫌いかがかしら？　はじめて『アンジェリーク』以外のソフトを推薦させていただきますわ。よろしくおつき合いくださいませね。

今回ご紹介するのは，忍者を題材とした3Dアクション・ゲーム『天誅』。戦乱の時代，天下を我がものとすべく悪事を働く者たちがはびこるなか，領民に慕（した）われるただひとりの領主・郷田松之信に仕える忍者が悪を誅し，非道の世に終止符を打つ……というストーリーですのよ。主人公は力丸と彩女のふたりから選択ができますわ。ゲームモードは，松之信の命による任務を遂行していく「任務開始」と，鍛錬場で訓練をする「忍術指南」がございますの。それぞれ終了すると，どれだけ秘かに敵を倒したかなどによって，下は門前払いから上は忍術皆伝まで，5段階の評価を得られますわ。

このゲームは，敵に気づかれず，闇に潜み，秘かに事を成す（敵を誅す）コトを信条としてますの。決して，その姿をおもむろに現したうえ，「どこじゃ〜」という敵の声に「ここじゃ〜」と言って踊りかかってはなりませんことよ。はじめてのプレイ（忍術指南モード）で，そのようなバーサーカー並の行動をとってしまった私は，菊姫様からおしかりの言葉をちょうだいしたのち，門前払いの評価をくだされてしまいましたわ。ウカツ。

あはれともいふべき人は…

そう，忍者とは忍んで敵をしとめてこそ，ですのね。しゃがみながら，コロコロ転がって移動したり，壁に張りついて敵の様子を探ったり，屋根や塀にブラ〜ンとぶら下がったりしながら，影のように行動するのですわ。また，さまざまな忍具を上手に駆使することも必要ですわよ。……よろしくって？　決して自分の仕掛けた撒（ま）きびしに自分が刺さってはなりませんことよ。地雷にも，かんしゃく玉にも，己を巻きこんではなりませんわよっ。痛いんですから……。そして，忍者たる者，無抵抗の者をあやめてはなりませんわ。なかには目標と闘っている最中，「あれ〜，助けて〜」と叫びながらこちらへ突進してくるお嬢さんもおりますので気をつけてくださいな。最後に，忍者たる者，敵が仕掛けたワナにハマってしまってもいけませんことよ。とくに穴。古典的な（古典な時代でしたわね）床だと思ったら式のモノなど。注意力も大事ですわよ。敵の行動パターンを把握することも重要ですわ。

アクションをくりひろげていくうちに，いろんな楽しさを発見することができるこの活劇。隠密の世界をじっくり堪能するのもよろしくってよ。

気配に気を配りませう

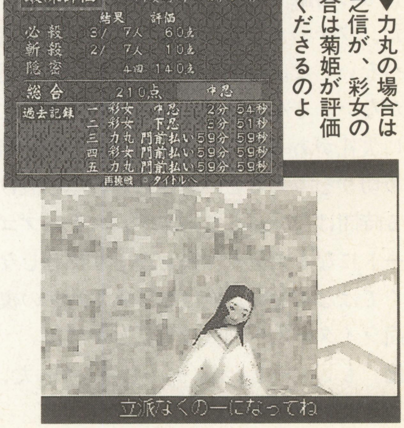
このゲームでは，体力，携帯忍具，気配が画面に表示されますの。とくに「気配」は，相手に気づかれていない「気」，気づかれてはいるが正体がバレていない「視」，気づいたぞコロス！の「殺」という3種類があるので，これらに気を配って行動することがポイントですわ。

▶なるべく敵の視界に入らないようにして，寝首をかくのが得策ですわ

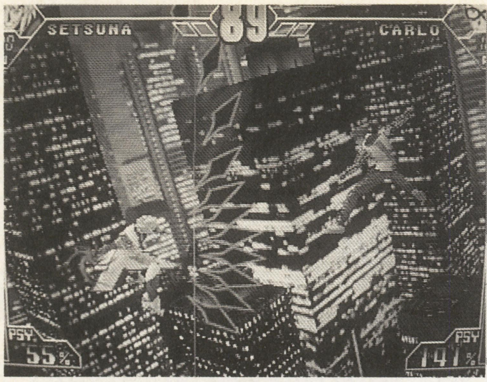
◀壁にへばりついて様子を探れば，忍者という実感もわいてくるというもの

▶斬る，必殺などのアクション・パターンは，とってもイカしてますわ

◀ムダな闘いは避けたいですわね。逃げるのも戦術のひとつですわよ



◀▼力丸の場合は松之信が，彩女の場合は菊姫が評価をくださるのよ



サイキックフォース命EX

■発売元：タイトー
■DATA
●サイキックフォース(EX)
アーケード版：稼働中
プレイステーション版：発売中
●サイキックフォース2012
アーケード版：稼働時期未定

文／八巻将之

～あらすじ～ 少しずつその実力を表わしはじめた新宿サイキッカーズ。熾烈(しれつ)をきわめる闘いのなか，八巻はひとりの青年と邂逅(かいこう)する。八巻の実力を推(お)しはかるかのような言葉を残し，青年は人混みのなかへとかき消えた。

十字架の男

飛びかう閃光，交錯するふたつの影。ディスプレイ上で絶え間なく行なわれるサイキッカーたちのバトルが，映画のように八巻の瞳へ映りこんでいた。

表示されている連勝数は早くも2ケタの台に達しようとしている。調子は決して悪くない。にもかかわらず，画面上のソニアから覇気が感じられないのは，明らかに八巻の心がこの場所にはないことを物語っていた。

あの青年は，いったい何者だったのか？

それが八巻を，心ここにあらず，の状態にしている原因だった。新宿での初戦，名も知らぬウォン使いとの対戦中に突然話しかけてきた謎の青年。べつに，ヘンに持ち上げられたり，ケンセイ的な言葉を浴びせかけられたわけではない。しかし，八巻が必死の思いで成功させた秘技“飛び道具抜け”を，さも日常的なできごとのように言ってのける彼の言動。そして，あれほどのことを口にしながらも，くずれることのない涼しげな笑みが，八巻に言い知れぬ恐怖を抱かせていた。

「SONIA WON」

意識は別のところへ向けつつも，コントロール・パネルの上に置かれた八巻の両手は，それ自体が生きているかのように目まぐるしく動き，乱入してくるサイキッカーたちを葬(ほうむ)り去っていく。

「ケガの功名ってヤツ……か」

ヘタに意識を集中せず，一歩引いた視点でいることが逆に八巻を冷静にし，ソニアの動きをきわだたせていた。

ラウンドの合間を利用し，懐中時計で時刻を確認する。時計の短針は11の文字に向けられ，それは直後の店内放送とともに，閉店時間が間近であることを示していた。

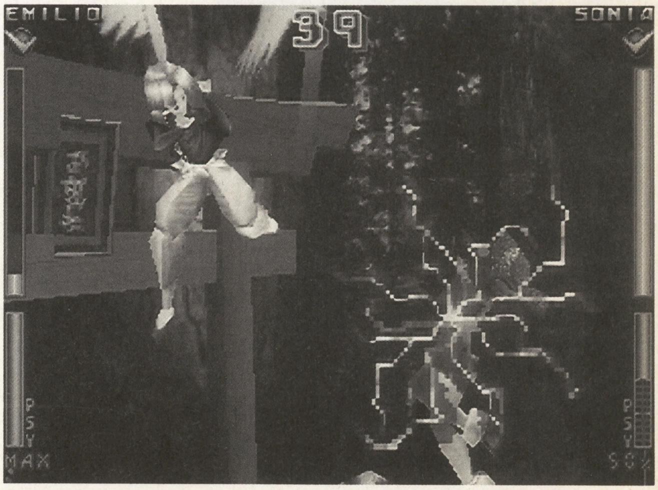
今日のところは退散するか。八巻が席を立とうした，そのときだった。

「ちょっとゴメン。あのぉ，あなた八巻さんでしょ。ソニア使いの？」

夕方の青年につづく不意の呼びかけに，またしても虚を突かれる八巻。動揺しつつも声の発せられた方向へ顔を向ける。

（……十字架!?）

反射した照明の光が八巻の瞳へ容赦なく降りそそぐ。そこには，首に十字架のネックレスをぶら下げた長身の青年が，にこやかにたたずんでいた。 **（つづく）**



開発者が語る!

『サイキックフォース2012』開発手記 その11

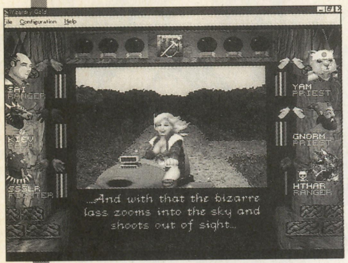
文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

さて，前回につづき，今回もシステムについて話していこうと思います。『サイキックフォース2012』（以下『2012』）の各キャラには，コマンドを追加入力することで，技の性質が変化する超能力技を設けてあります。コマンド追加型の超能力技は前作でもいくつかありましたが，そのどれもが攻撃用でした。ほかの格闘ゲームにもコマンド追加型の技はありますが，やはり攻撃用ばかりです。

『2012』におけるコマンド追加型の超能力技は，（『サイキックフォース』独自のゲーム性を踏まえつつ）単純に追加攻撃を行なうだけではなく，相手の移動範囲を抑制したり，相手の動きを予測して攻撃したりと，さまざまな状況で使うことを前提として考えました。この「コマンド追加型超能力技」と前回紹介した「超能力技方向撃ちわけ」を併用すると，前作にはなかった『2012』独自のアツい駆け引きが生まれます。プレイするかたは，絶対に使えるようになってください。

サイキッカーのひとりごと

今月は書きたいことがイッパイ。まず先月の闘技場で僕がソニアのコスプレをしたことになってるんだけど，あれは文学的（あのコーナーを文学と言って良いものか……）脚色ってヤツなので，あんまり気にしないよーに。それからSS版の『サイキックフォース』は残念ながら発売中止になっちゃいました。最後に『カイザーナックル』のジェネラル攻略法募集の件。ぞくぞくと情報が寄せられてます。チャンスがあれば紹介するネ。以上！



ゲーム考現学

《第46回》“次なるもの ～ニューバージョン～”

Written by 山田　整＆“永久機関”

今月のお題は，予告どおりの「ニューバージョン」。いわゆる改良版から続編ものまで，幅広く考えてみた。次回は『ウルティマ　オンライン』『星空までは何マイル?』ほか，コンピュータ・ネットワークを利用した多人数参加ゲームについて。次々回は，おまたせ「ロボットもの」。イラスト・投稿は随時募集中。

さまざまな「新作」

「ニューバージョン」と聞いたときに 多くの人が頭に思い浮かべるのは，野球ゲームの新データ版や昔の作品のリメイク，あるいは対戦格闘ゲームのマイナーチェンジ版あたりではないだろうか。ある作品の基本システムをそのままに，一部の要素を入れ換えたり付け加えたりしたもの。だいたいのイメージはそんなところだろう。

……と書くと，これはなにも「ニューバージョン」のソフトだけにあてはまる定義ではないことがわかる。たとえばシステムはまったく同じでシナリオだけを入れ換えたRPG。あるいはコースやセッティングの内容を増やしたレースゲーム。フライトSLGやゴルフものの大半は，すべて姉妹作みたいなものだと言っても過言ではない。そう，いわゆる「続編もの」や新作のかなり多くが当てはまってしまうのだ。どこまでが「ニューバージョン」でどこからが「新作」か，その境界はきわめてあいまいだ。下のふたつの文章は，そういった広義の「ニューバージョン」についてのものだ。

それぞれのニューバージョン

『ウィザードリィ』シリーズ

（アスキー／SCE／エレクトロニック・アーツ／サーティック／ショウエイシステム／データイースト／ナグザット／ローカス）

『ウィザードリィ』。このシリーズのファンは世界中にいるが，ここでちょっと奇妙な現象が起きている。仮に，日米の熱烈な『ウィズ』ファンが会話をしたと想定してみよう。

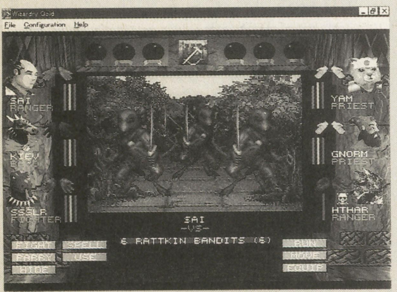
「『ウィザードリィ』は『I』『II』『III』とゲームボーイ版につきるね。『VI』以降はすべてまがいものだよ」

「オー，何を言ってるね。あんなグラフィックと発展性のないシステムのどこがいいんだね？　その点，今度の新作の『ネメシス』はグッドね。なにせ3Dポリゴン・ダンジョンで，しかもシリーズ初のAVGだからね」

……つまり，日本のコアなファンは，『I』のシステムと世界観を受け継いだものをすべてとみなす傾向が強く，日本オリジナルの新作も，そのフォーマットで作られている。対してアメリカのファンや制作者にとっては，名前と3Dダンジョンでの冒険という骨組みさえ残っていれば，あとはいかなるアレンジが加わっていようとも続編なのだ。

こういった例を見ると，「ニューバージョン」というものの概念が人や国によって大きく異なることが理解できる。日本では，「同じシリーズなら同じようなシステムを持ったゲーム」というのが暗黙の了解となっていることが多い。その点アメリカは，「抜本的（ばっぽん）な変化」がなされた場合でもシリーズとしての名前が受け継がれることが多い。それぞれを「保守的」「名前に頼っている」と非難する声もあるだろうが，どちらもニューバージョンというものが別々の理念で進化したひとつの形なのである。

（斎藤通彦）

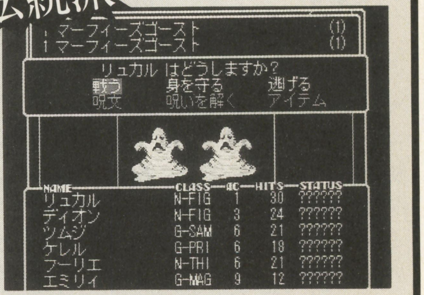


▲宇宙人まで登場するシリーズ第6弾。この時点で道は大きくわかれている

革新派

▲『ネメシス』より。3Dポリゴンで描かれた風景は，もはや別ゲームである

伝統派



▲『I』～『III』の移植に少々アレンジを加えたのみの『リルガミン・サーガ』

無数のニューバージョン

『大戦略』シリーズ
（システムソフト／セガ）

システムソフトの『大戦略』シリーズは，光栄の『信長』シリーズとならぶ和製シミュレーション・ゲームの雄だ。だが進化の方法はずいぶんちがう。

『信長』は（当たり前だが）毎回同じ戦いを取り上げ，基本的に同一のシステムで，つねにハイレベルな作品を出してくる。一方『大戦略』は，単純なバージョン・アップにとどまらず，あつかう時代や世界そのものを変えたり，システムに根本的な変更を加えている。つまり，姿勢がより冒険的なのだ。

右下に，進化の道筋を図で示したので見てほしい。いくつかの作品について解説すると……

●**『現代大戦略』**：記念すべき第1作。現代兵器を使い，戦車・対空兵器・攻撃ヘリの3すくみがシステムの根幹。

●**『スーパー大戦略』**：元祖『大戦略』をもとに使える兵器数を大幅に増やし，システムを練りこんだ。今なお，ヒマなときにはこれをやるという人は多い。

●**『大戦略III』**：すべての移動・戦闘をリアルタイムで処理した意欲作。しかし，飛行機と戦車を同じタイムスケールで動かすのはさすがにムリがあった。このシステムはのちに第二次世界大戦の空軍だけをあつかう『空軍大戦略』に用いられ大成功を収めた。

●**『マスター・オブ・モンスターズ』**：『ファンタジーナイト』（元祖『大戦略』のユニットを，ファンタジーの怪物にしたもの）をもとにキャンペーン・モードと大魔法（魔物を指揮する大魔道士＝プレイヤーが使う強力な魔法）を導入。ぐっとファンタジーらしくなった。

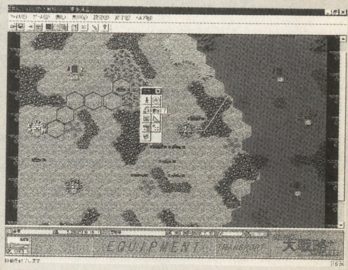
●**『アドバンスド大戦略』**：第二次世界大戦のドイツ軍になって，キャンペーン・モードで欧州を転戦する。メガドライブの名作ソフト。

●**『ジェネラル』シリーズ**：『アドバンスド大戦略』を題材に，さらに高い完成度で仕上げたもの。塹壕（ざんごう）を抜くのに，よく手間どる。

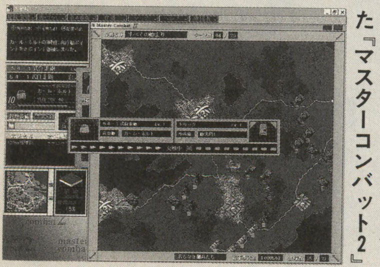
●**『スーパーロボット大戦』シリーズ**：アニメの巨大ロボットがユニット。大魔法に相当する「精神コマンド」がある。制作者が「ロボットで『大戦略』をやりたかった」と言っているのは有名。

といったところ。『大戦略』シリーズの無数のバージョンのなかには，たしかに完成度の低いものもある。だが，ムダな作品はひとつもない。ひとつの作品に盛りこまれた未完成のアイデアは，おおむね形を変えてつぎのバージョンに活（い）かされる。「つぎはどんな形でくるかな」とワクワクしながら待つのも，このシリーズの楽しみのひとつだ。

（桂　令夫）

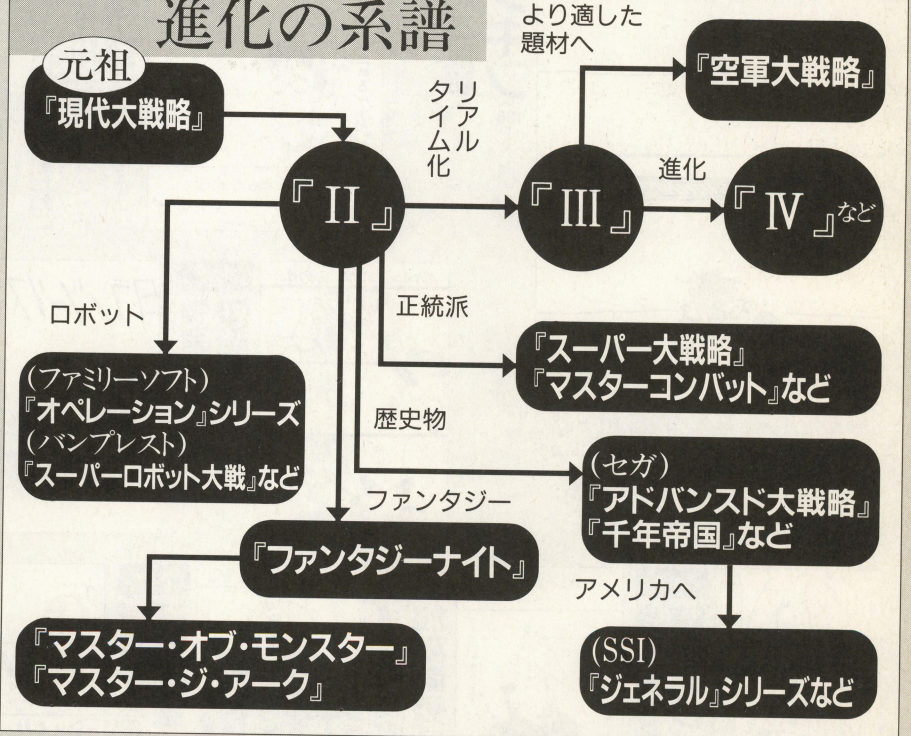


▶『大戦略98』。内容については今月の特集をどうぞ



◀操作性も究極まで向上した『マスターコンバット2』

進化の系譜



「否」の姿勢を

このように「ニューバージョン」にはさまざまなタイプがあるが，存在自体の善し悪しとなると「内容による」としか答えようがない。たしかに「同じ客から金を2度取ろう！」といわんばかりのチープなリメイクやデータを入れ替えただけの作品も少なくないが，その一方で「操作性が良くなり遊びこめるようになって，ゲームの本当の良さが見えてきた」なんてケースもある。現に上の『大戦略』のように，きめ細かなリメイクやバージョン・アップによって名作を生み出してきた作品群も存在する。最近では，傑作『イース』が『イース・エターナル』として，さらに遊びやすくなって再登場する例もある。

いずれにしても，金もうけのためだけの「ニューバージョン」は，いずれは淘汰（とうた）されるはず。ベーマガやその他のゲーム雑誌の記事をよく見て，賢い購買者になり，くだらないバージョンアップにははっきりと「否」の態度を示してほしい。そのあとではじめて「ニューバージョン」のあるべき姿が見えてくるだろう。

みらくる読者の闘技場
～恋と魔法の投稿ストーリー～

奇跡の第6回

読者諸氏がゲーム＆コンピュータのおもろいネタをハガキや封書で投稿し，12か月を争うのら。掲載されると経験値（EXP）がもらえて，最後に一番経験値が高かった人には，うれしい賞品が送られるのら。住所・氏名と，初投稿者は生年月日を書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送るのら。締切は毎月15日，気持ち的に必着なのらー。

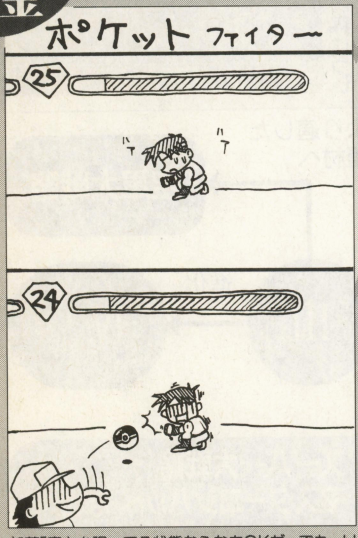
保多手　力也

ぐふうう，たいがいの常連の人はネタをまとめて送ってくると，それだけ個々のインパクトが弱くなるんだけど，時期オクレ兄さんは強い！　ツボを押さえすぎてます。みんなも傾向を研究しよう。

片平　鍾瀛

最近よく見るネタとして自分の生活の報告というのがあるが，ゲームが含まれていないネタ，説明がないと笑えないネタが多くて選考に苦労している。Q&Aもハガキは多いけど，あまりイクてない。

金



6EXP　京都府乙訓郡・コブキン（20EXP／10位）

加藤「毒とか眠ってる状態ならなおOKだ。でも，リュウをゲットするヒマがあったら，かわりにピカチュウをゲットして送れ！」
保多手「データで，ですか？　それとも本物？」
加藤「なんでもよろしい。とにかく送れッ」

銀

5EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（27EXP／5位）

片平「『イチタントアール』もね」

銅

4EXP　埼玉県岩槻市・大山修史（20EXP／10位）

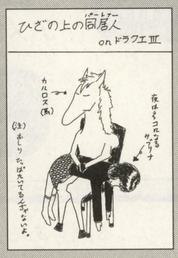
保多手「足よりも呼吸が……」

3EXP　神奈川県川崎市・伊庭廉（22EXP／7位）

3EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（41EXP／1位）

3EXP　愛知県額田郡・邪道坊や（5EXP／21位）

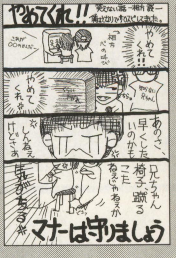
2EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（41EXP／1位）



2EXP　千葉県佐倉市・加藤義啓（29.2EXP／2位）

2EXP　東京都江戸川区・紅蓮の流星（8EXP／18位）

2EXP　山形県米沢市・おーすん（2EXP／29位）



2EXP　大阪府豊中市・藤井朱丸（2EXP／29位）

2EXP　愛知県名古屋市・のっぎょうアッパー（21EXP／8位）

2EXP　愛知県刈谷市・平安京絵入安（4EXP／22位）

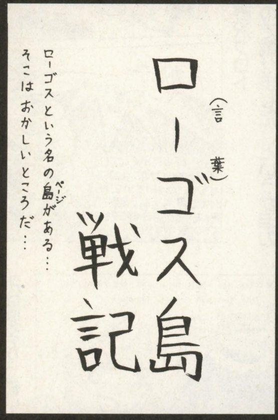
2EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（27EXP／5位）

2EXP　千葉県佐倉市・加藤義啓（29.2EXP／2位）

2EXP　広島県東広島市・コレキヨIngo（2EXP／29位）

言葉(ロゴス)は神なりき

2EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（18EXP／13位）



保多手「『獣神ローゴス』てのはどう？」
藪良「ネタが載るまでに1年はかかりそうだ」
片平「元ネタを思い出す前に闘技場が終わりそうだ」

♥『サガフロ2』。ひらめきのほかにも，ときめきとか，きらめきとか使えるにちがいない。
埼玉県入間郡・野菜村
（4EXP／22位）

♥トクマ書店の唯一絶対の傑作は，FC版『ゴーストバスターズ』だと自分は信じてやまない。ついでにそれをクリアしたのも（闘技場内では）自分だけだと思う。
愛知県刈谷市・平安京絵入安
（4EXP／22位）
片平「ゴーストアラーム，アンチゴーストスーツ，連射付きパッドがほしいところだ」

♥「A.A.闘技場」って出ませんか？
千葉県佐倉市・加藤義啓
（29.2EXP／2位）
片平「投稿者の技表ページがすごそうだ」

♥ジャスティス学園てゆーか，立ち小キック×2学園みたいな。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（10EXP／16位）
小石「永久コンボ学園つーか（ボソッ）」

♥友人が，僕の金賞を認めてくれません。
東京都世田谷区・森宇玲奇
（27EXP／5位）

♥『センチメンタルグラフティ』で，みんな方言をしゃべらないのは不自然だと思う。
東京都大田区・正木　柾
（10EXP／16位）
片平「最初の制作発表会で，しゃべらせると多部田氏が言ってたはずだけどなぁ……」

♥『A5』は『A列車でGO！』の略だとは，アートディンクも気づいていない。
埼玉県岩槻市・大山修史
（20EXP／10位）

♥『電車でGO！』の999作目って，やっぱり空飛ぶんでしょーか??
千葉県佐倉市・加藤義啓
（29.2EXP／2位）
保多手「通過駅がことごとく災難に巻きこまれそうですね」

♥先日，デパートの屋上で『鉄拳3』のパンダのコスプレをしている人を見かけた。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（28EXP／4位）

♥同級生だとか，下級生だとか言ってないで，進級せい！
鹿児島市・かみら120％
（19EXP／12位）

♥『悠久幻想曲 2ndAlbum』，数あるメンバーの組み合わせの中でも一番の目玉は，ヴァネッサ，リオ，ローラの3人でしょう。何よりバランスがとれているし，キャストが元祖『卒業』の新井，中本，志村だもんね。
東京都江戸川区・紅蓮の流星
（8EXP／18位）

♥イトコの子守をさせられた。
『ファイナル・ハロン』になった。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（18EXP／13位）

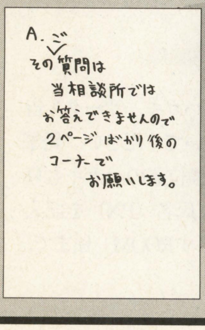
♥ガーン！！　『カラテカ』ネタがないっ！！！！
千葉県佐倉市・加藤義啓
（29.2EXP／2位）
保多手「新鮮なネタに負けてますからね」

♥神奈川県のみんな！！　オイラは神奈川軍団を今月かぎりでやめさせてもらう。
神奈川県横浜市・新歓1005円
（29.2EXP／2位）

読者間 Q&A

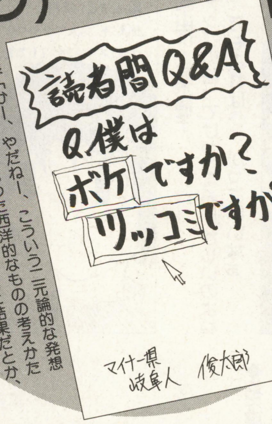
Q
2EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（29.2EXP／2位）

A
2EXP
富山県滑川市・読者の遊技場（21EXP／8位）



今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
岐阜県・俊太郎（12.1EXP／15位）



藪良「か～，やだね～，こういう二元論的な発想をする人間は。とかく，こういった西洋的なものの考えかたは，善と悪だとか，原因と結果だとか，すべてをこういう次元で割り切りたがるんだよ」
保多手「とりあえず，大ボケにしときましょう」

今月も表紙のパソコンが2台。5位から2位に浮上した加藤が，経験値の1割の整数部分にあたる3EXPを失う。結果，EXPが新歓と小数点以下まで同じになるという怪奇現象が。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	時期オクレ	41EXP
2	加藤義啓	29.2EXP
2	新歓1005円	29.2EXP
4	みるきぃぷりん☆	28EXP
5	森宇玲奇	27EXP
6	ヘボス	23EXP
7	伊庭廉	22EXP
8	読者の遊技場	21EXP
8	のうぎょうアッパー	21EXP

来月は引っ越しが多そうでヘロヘロだ！

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★載せないと恐いので載せました。というか迫力に負けました、3コマ目。…その後どうですか?

■出会いの季節!? 5月号■

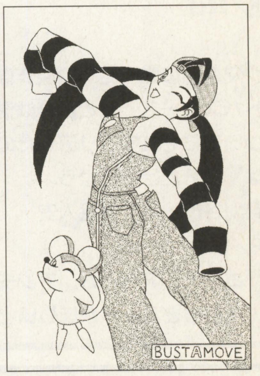
今月も，アクセスROOMへようこそ！楽しんでいってくださいね。さて，新学期も始まって新しい生活はいかがでしょうか？うまくやっていけそうですか？友達たくさんできたらみんなでアクセスにハガキ出してくださいね～（笑）。首を長くして待ってます。よろしく！（つぐ美）

◆滋賀県大津市・井上来夢ん
★初投稿、これからもよろしく!…ところで住所は県名から書いてね。ごめん

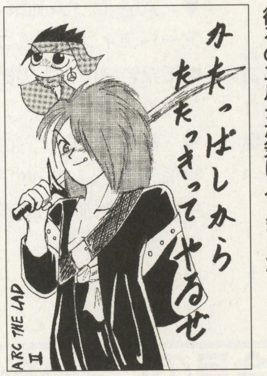
◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★う〜ん、ショックガンじゃ生ぬるい。という意見もあったんですが。なにぃ(影)

◆愛知県豊川市・Q太郎
★タイムリーなハガキ、その弐。…慣れるのに大変かもしれないけどがんばってね

◆茨城県竜ヶ崎市・稲村 サ吉。
★ひとり暮らしかー。いいなぁ。4月からってことはもう始めてるのかな?…どう?



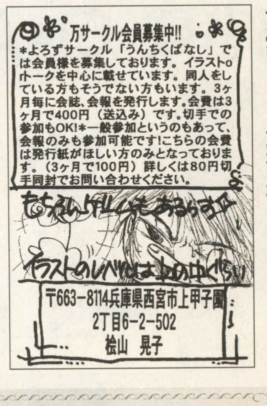
◆愛知県名古屋市・NA+M+PA
★密かに人気の『バスト ア ムーブ』…売ってなくってプレイしたことないです



◆三重県安芸郡・ゆうちょ
★たぬきさんへあげます、とのこと。私は後ろのエルクが気に入りました

◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★PS版持ってるのに(発売日ぐらいに買ったの)やってない私よりは…ねえ〜

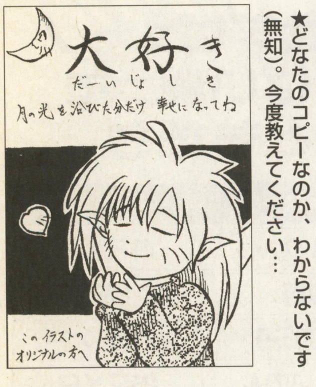
◆神奈川県相模原市・ジョージ
★やっぱアドル君よね。『イース エターナル』も楽しみだよね。なんたって名作よね〜



◆会員募集のお知らせ!
★興味ある人は、失礼のないように問い合わせてみましょう。友達が増えるかも?

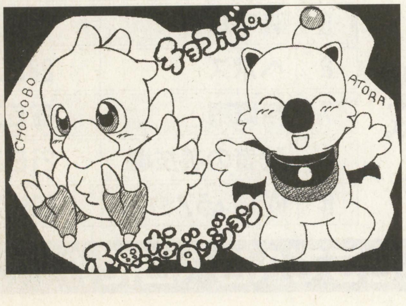
◆島根県江津市・keisuke
★私も最近目が痛い気がして…。あっ、ゲームじゃないのよ。仕事のほうで…

◆岡山市・鈴木静子
★アップの絵ってけっこうむずかしいのよね…。でもこれは◎。かっこいいなぁ



◆鹿児島市・かみら
★どなたのコピーなのか、わからないです(無知)。今度教えてください…

今月の横



◆埼玉県富士見市・あるむ
★じつは横位置のハガキ不足してまス。今月はあるむさん。送ってくれてありがとう!アイテム全部集まった?

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集しています。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。また，横位置のハガキも募集中！（切実）。掲載枚数も増えました。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，お願いします！

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。先月号の読ホンの原稿を書き終えたあと，ひさびさに帰省してきました。地元では，学生時代によく行っていたゲーム・センターを何軒かめぐってきたんですが，とくに小規模な店舗では，どうも盛り上がりがイマイチなようす。現在主流の対戦台や大型筐体ものなどが，場所をとるためにあまり設置できないからだと思うのですが，小規模のゲーム・センターは，現在どこも同じような状況なのでしょうか？　少し心配です。

今月のタイトル・イラストは，**広島県東広島市・さだかねコレキヨさん**です。今月もたくさんの投稿ありがとうございました。それでは読ホン，まいります。まずは，最近白熱してきている，格闘ゲームに登場する学校の制服を着た女性キャラクターについての討論からです。

反論　ウケ狙いでスカートを着用する女性キャラ

4月号の「制服で闘うキャラはおかしくない」という意見に反論させていただきます。まずは僕の意見から述べます。たとえば，『ストII』のリュウの空手着は，プレイヤーに「こいつは空手家だ」「空手家だから空手技を使うにちがいない」と一瞬で理解させる“説得力”を持っています。それは『バーチャファイター2』の影丸が着ている忍び装束なども同様です。したがって，格闘ゲームにおける衣装とは，着ている人物の個性，使用する技を端的に訴える，ひとつの手段であるといえます。では，制服で闘う女性キャラはどうでしょうか。なるほど，たしかに「こいつは女子高生だ」と納得させる“説得力”は持ち合わせていますが，ただそれだけです。女子高生と格闘は結びつきませんし，技を連想させることもできません。ウケ狙いの産物といえます。

とはいえ，ここまでならまだ「ゲームなんだから」と許せる範囲にあります。しかし，パンチラとなると行きすぎです。「人に見られて平気なもの」または「人に見せるためのもの」である水着ならともかく，「人に見せるものではない」下着をちらつかせて闘うなど，どう客観的に見てもヒワイでしょう。

「広い視野で物事を見たうえでしっかりと自分を持てば，こんなこと問題にならない」「私たちはゲームの世界と現実を明確に区別している」とのことですが，それはわれわれ大人にのみ通用することです。ゲームを遊ぶ子どもに対しても断言できるものではありません。また，「クリエイターが物事を表現する場と，倫理を教え，人を啓蒙していく場とは，明確に区別していく必要があるのではないか!?」ともおっしゃっています。しかし，情報の内容や発信手段が多様化した現代において，そのふたつはほぼ同一であり，区別できるものではありません。

ゲーム業界ならば，クリエイターの表現はゲーム・センター，家庭用ゲーム機，ゲーム専門誌などで行なわれます。これらは一般に向けて発信されるものであり，万人が容易に受け取れるものです。表現内容に含まれた表現者の主観から，受け取る側が影響を受けることは十二分に考えられることだと言えるでしょう。たとえば「女子高生キャラは当たり前，変に意識しすぎ」といった意見も，そういったキャラが出てくるゲームばかりで遊び，自覚症状なしに慣らされた，深いゲーム・ユーザーが口にするものだと思います。

ゲームに関わる人間に等しく求められるのは，「ゲームが社会に与える悪影響を熟慮し，その対策を提案していくこと」だと思います。断じて「ゲームは悪くない，すべて受け取る側の問題だ」と逃げを打つことでもありませんし，「ゲームは有害だ，リセット世代は命の重さを知らない」と極論するものでもありません。その意味で，僕は「パンチラ・キャラにスパッツをはかせろ」と言いたいですね。『ストII』のマイナー・チェンジばかりを作り，売り上げが低迷すればウケ狙いキャラを投入する。ユーザーはそれを支持，以後どんどん「キャラだけの格闘ゲーム」が作られていく。そして，行き着く果てがパンチラだった……。それが実際のところでしょう。支持するようなものではありません。

【千葉県船橋市・鼻くそビリヤード？歳】

女性キャラ　女性さえ出せばゲームは売れるの？

先月号の「制服で闘う女学生」についての批評は，表現の自由と逸脱した表現，このどちらを取るかでわかれていたように思います。私自身は，井上来夢んさんの「現実とゲームの区別ができてしかるべき」という意見に賛成です。むろん，仮想であれば何をしてもよいというわけではありません。しかし，女学生の制服うんぬんは，開発者が売り上げを伸ばすために取り入れた表現であり，犯罪の誘発などにはつながらないと思うので，とくに問題にする必要はないと思います。

これらのゲームが好きな人は，きちんと区別をつけてプレイすればよいだけです。これらのゲームが嫌いな人は，「こういう表現を入れないと売れないゲームしか作れないんだな」と，冷ややかな目で無視すればいいと思います。最近のギャルゲーの氾濫は，発想力の貧困なメーカーが売り上げだけをめざした結果でしょう。優良なゲームがあるにも関わらず，低級なゲームに埋もれ，“ギャルゲー”という呼び名で呼ばれることが，とても残念です（先月号のゲーム考現学で書かれていた論法を考えれば，クソゲーも必要とは思いますが，ありすぎはやはり困りものです）。

「ギャルゲーは，質を落としたエロゲーだ」……どこかでこんな言葉を聞きました。いまのギャルゲーはここまで堕落しています。特定のファンだけを狙った販売戦略，まわりが見えていない狂信的なファン……。いま一度，ゲームの売れかたについて考えなおすべきではないでしょうか？

【富山市・Ino－Va18歳】

■山田：先月号での「制服（スカート）を着用した格闘ゲームの女性キャラ」に対する肯定的な意見を受け，今月は先月とは逆に，露出過多な女性キャラに対する苦言が多数寄せられました。この問題に関しては，まだまだ意見を聞いてみたいところですが，あくまで“ゲーム”という視点での討論をお願いしたいです。

フロッピーディスクでの投稿も受け付け中です。文章はかならずテキスト形式で保存のこと。

ゲームの世界の”発想の貧困さ“に思う

昔の格闘ゲームに女性キャラは存在しませんでした。ストⅡでの春麗の登場がきっかけとなり、それから徐々に使用キャラクターの何割かを占めるようになっていったと思います。ただ、男性キャラのデザインの幅の広さに対し、女性キャラには一定の傾向があるように感じるのですか、多分気のせいではないでしょう。

1．実際の女子プロレスで見る筋肉質のレスラー、重量級のレスラーのようなタイプをまず目にしない
2．続編が「前作の＊年後」という設定では、２０代を越えそうな女性キャラは外され、または諸々の理由で年を取らず登場
3．胸元の強調、及び静止していても揺れ動く不気味な胸
4．あからさまな「オバサン」はほぼ皆無

男性キャラにはさまざまなタイプがいます。「いい男」「巨漢」「ナイスミドル」「老師」果ては「見るからにイロモノ」まで豊富です。それに比べると女性キャラはどうでしょうか。現実世界では最強ともいえる「オバサン」、もとい「魅惑の熟女」などほとんど登場しないのです。

早い話が、見た目の良さを期待できない女性はゲームの世界から除外されているということです。美しさと露出の必然性を女性キャラには求め、逆にその条件を満たさない要因に目を向けない現在の格闘ゲームのどこに「表現の自由」を裏付ける説得力を持ち合わせる材料があるのか、私には疑問です。

ゲームの世界が現実と異なるなら、セーラー服姿の筋肉質の男が闘うゲームがあっても一向に構わないはずです。それがイヤという感覚があるなら、現実の固定概念と価値観をゲームの世界に持ち込んでいるといえるし、そうである以上、現実の道徳概念と倫理観をゲームの世界で軽視するわけにはいかないと思います。

「現実とゲームの世界を明確に区別する」というのは、現状では「現実の道徳概念と倫理観では好ましくない物事もゲームでは許容される」と認識するということです。言い換えれば、ゲーマー自身ですら文化としてのゲームの程度を見限る必要に迫られるわけで、ゲーム好きの身としては何か虚しいものを感じます。

by C・I（29）

ギャップ

キャラの傾向に見るゲームと現実の差異

◀【愛知県半田市・C・I 29歳】……■大出：現実で通用している倫理や道徳がゲーム内でも通用するのか、または通用させるのか。簡単に言えば、ゲームと割り切るのか、現実の延長線と考えるのか、それとも現実そのものなのか。そこまで考えると、「ゲームって何?」という究極の命題にまで発展しそうだけれど……

―決して ポケモンだけじゃない―

ＧＢの底力

最近、「ポケットカメラ」が発売され、「ポケモン」がいまだに売れ続けているゲームボーイ（以下ＧＢ）。実は発売から９年がすぎ、今年10年目に突入しようとしています。そんなＧＢ、これからどのように私たちを楽しませてくれるのでしょう。

まず、今まではどうだったのでしょう。ＧＢは1989年の発売以来、８ビットハンディーゲーム機として数々のソフトが発売されてきました。ソフト発売数は1994年頃にピークを迎え、以降は減少し、衰退していったかに見えました。しかし、1996年に登場した「ポケモン」で再び勢力を取り戻してきたようです。

その間に、本体も様々な色の「ＧＢブロス」や廉価版の「ＧＢポケット」、バックライト付の「ＧＢライト」など様々な変化を遂げました。さらに、ＳＦＣでＧＢソフトが遊べる「スーパーＧＢ」も登場しました。

ＧＢのよいところは、いろいろな遊び方を提供してくれる事です。２・４人通信対戦、データ交換。昔はバーコードを入力するものもありました。遊びではありませんが、学習目的の「合格ボーイ」シリーズ。そして今度はカメラと、その試みは今も続いています。常に新しい遊びを、というＧＢソフトの姿勢は評価できるものといえます。

また、例の「ニンテンドウパワー」にもＧＢソフト用と思われる差込口もあったことから、ＳＦＣと同じように書き込みが出来るようになるのではないでしょうか？さらには、昔のディスクシステムのように、全国規模の大会が行われたりするかも知れません。その可能性は未知数です。

そして任天堂は、今までずっと出ると言われながらも出てこなかった「カラー（液晶の）ＧＢ」の発売をついに決定しました。対応ソフトの他に昔のソフトもある程度の色で遊べるそうです（きっと「スーパーＧＢ」と同じような色でしょう）。こういった互換性を維持しつづけていることもＧＢの長所といえます。

衰えるどころかこれからますます元気になっていくＧＢ。そのおもしろさは32ビット機に勝るとも劣らないのではないのでしょうか。最近は昔のゲームの復刻版も出ています。「いまどきの」ゲームに飽きた人は、「ポケモン」に限らず、ＧＢのゲームをお試しになってはいかがでしょう？

初代ＧＢでも、今のソフトが遊べるのはうれしいことです。

1998/03/10 Tue.

福島県いわき市
新谷剛史（17）
URL：http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/
E-Mail：t_nitani@ma2.justnet.ne.jp

「二股愛＝必要悪」のドグマを打ち破れ！

こんにちわ、佐倉めいるです。久しぶりに投稿します。

４月号の「ゲーム考現学」の『センチメンタル・グラフティ』紹介記事で、「恋愛ＳＬＧの必要悪」として「複数の女性キャラクターとの二股」を肯定するような発言がありましたが、かつてこのコーナーで「『ときめきメモリアル』の爆弾システムは、二股をかけられる女の子の立場から見れば、残酷な行為なのではないか？」という意見で「ときメモ論争」を勃発させた当事者としては、非常に複雑な思いです。記事中で齋藤氏が主張するように、確かに二股は「ゲーム的な駆け引きの要素」を与えますが、一方で楽しいはずのデートを「ストレスの溜まる単純作業」にしてしまったり、「浮気への罪悪感」や「軟弱な主人公に対する嫌悪感」をも感じさせるという意見は、「ときメモ論争」の中で私以外の方も指摘されていたことと思います。にもかかわらず、それらの少なからぬ意見が結局貴誌に受け入れられず、完全に無視されたのは残念でなりません。

あれから様々な恋愛ＳＬＧが発売されましたが、その中には単なる『ときメモ』の真似に終わらない、斬新な作品も生まれてきています。例えば『トゥルー・ラブストーリー』（ＰＳ）では、ゲーム内期間を１ヶ月に限定してデート回数を減らしながらも、一人の女の子との下校会話をクローズアップすることで、新たなゲーム性と駆け引きの要素を作り上げることに成功しました。また女子バレー部を舞台にした『プリズムコート』（ＰＳ）では、恋愛部分は本命一人に絞りつつ、その他の女の子に対しては的確な特訓やアドバイスを与えたり、女の子同士のいさかいを解消することで「恋愛の枠組みに囚われない信頼関係」を築く、という方針を打ち出しています。このようなシステムを採用した場合、必然的に「本命以外の女の子」の出番は少なくなりますが、上記の作品はテキストやシナリオ構成が非常によく出来ていて、脇役になっても魅力を損なうことなく（『ときメモ』『センチ』のような二股システムのゲームの場合、他の女の子は「しつこく言い寄ってくる邪魔者」になってしまい、逆に嫌われることがままある）、一回クリアした後も「今度は相手を変えてもう一度プレイしたい」気分にさせてくれます。このように「長く（何度も繰り返して）遊べるゲーム」の条件の一つとして、「プレイヤーに過度のストレスを感じさせない」ことも挙げられるのではないでしょうか。

恋愛ＳＬＧ大流行の現在。各メーカーは『ときメモ』を越える、或いは『ときメモ』とは違った魅力の作品を生み出そうと努力しているのに、それらをプレイヤーに紹介するゲーム雑誌（貴誌を含めて）が、未だに「ときメモ至上主義」とも呼べる保守的な考えから抜け出せず、本当に面白い作品が正当に評価されていないように思えます。システム面での革新もそうですが、シナリオやキャラクターを作る上で「人とのつきあい方（特に二股システムにありがちな男性優位、自己中心主義）」を見つめなおし、ドグマ（固定観念）から脱却する姿勢が（メーカーはもとよりプレイヤーやゲームライターにも）なければ、今後の恋愛ＳＬＧのマンネリ化、衰退を招くように思えるのは私だけでしょうか？

１９９８．３．１１

宮城県／佐倉めいる

恋愛ＳＬＧ

「ふた股」に依存しないシステムもある！

▲【宮城県仙台市・佐倉めいる？歳】……■山田：あのシステムを打ち出した『ときメモ』は，現在は同シリーズの作品として1対1の恋愛AVGを発売しています。それは，あのシステムへの批評に対するコナミからの“回答”だとする見かたもありますね。■大出：ベーマガでの，とくに記名で書かれている意見は，ライター個人の見解と受け取ってください。そのための記名原稿でもあるわけです

ＧＢ

まだまだ広がるゲームボーイの世界

◀【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……■山田：じつはスーパーファミコンよりも歴史の古いゲームボーイ。通信対戦から電子手帳ソフトまで，“携帯できる”というメリットがソフトや周辺機器により最大限に生かされていると思います

中古ソフトの存在によるメーカーのダメージ

先日、新聞を読んでいておどろいたことがある。ゲームの中古売買について、コンピューターソフトウェア協会なる団体が訴えていた記事である。

それによると、これだけ民間に浸透している「中古ゲームソフト」の売買、実のところ企業やメーカーは基本的に一切許可していないものなのだそうだ。メーカーは中古販売を考えて値段を決めていないため、メーカーに利益がまったく還元されない中古ゲームソフトの存在は、開発費の回収などにも大きなダメージをあたえているという。

私は「ゲーマー」と呼べる程ではないが、趣味として家庭用ゲームをやる。よくやって、1日2～3時間程度だ。そんな私でさえ最近は1週間に2、3本は、新しいゲームを購入する。まともに定価で購入していたら、毎月5、6万のお金がかかってしまう。やりたい事が他にもある身とすればおよそ学生の趣味とは言い難い。

ところが私はソフトの購入の殆どを中古販売店でおこなう。そして家でやりおえたソフト、あきたソフトを必ず店に持っていく。（個人経営の中古ソフト店の殆どは、中古販売禁止のソフトだろうが何だろうがすべて買い取ってしまう様である）このサイクルで、実に定価で購入する筈の5分の1程度の値段でゲームを楽しむ事ができてしまう。「新作」といわれるソフトでも、発売から3日、4日たてばもう中古店の店頭にならぶ。ゲームを気軽に楽しみたいユーザーにとって中古売買は正にうってつけのシステムなのである。

「ゲームを気楽に楽しむ」派の私にとって中古ソフト売買機構はなくてはならない存在だ。今後新作ソフトが発売され続けられるにつれ、当然のごとく中古ソフトの数も増えていく。中古ソフトと新品ソフトの57：43という販売比率に、もっとおおきな差が生じるであろうという事は、誰もが予測できる事態だろう。

それにより、今後益々拡大するメーカーへのダメージ。

他のユーザーのみなさんは、「中古売買」について、どう考えているだろうか。

3／2　　p．n　稲村　サ吉。

▶兵庫県西宮市・すずめバカボンズ

中古①

いちユーザーから見た中古ソフトの現状

▲【茨城県竜ヶ崎市・稲村サ吉？歳】……■多田：作り手が中古の売買をしてほしくないといっているものをあつかって，利益を得ているのはだれでしょうか？　ユーザー？　中古ソフト販売店？　メーカー？

オールド・ゲーム愛護団体発足(嘘)

4月号の新谷剛史さんの文章「中古ソフトに思う」を読み，過去の読ホンを読み返してみました。そこで見つけた文章を交えて，私も意見させていただきます。

「著作権とは一種の所有権です。(中略)中のプログラムは制作者から借用している状態なわけです。所有者の許可なく売り払うのは，明らかにルール違反だと思うのですが，どんなもんでしょうか。」

～1994年6月号・大出綾太担当(当時)～

「パソコン・ソフトの場合，メーカーが中古販売を認めていません。ただ家庭用ゲーム機では，大手中古ショップがハード・メーカーと契約を結んでいたり，(中略)結果的に黙認されているわけです(以下略)」

～1994年5月号・大出綾太担当(当時)～

「悪法も法なり」として従い，ユーザも合法的な手段(アンケート葉書，読ホンに投稿，など)で改革を進めるのが，理想的な方法なのですが……(ユーザとの対話を拒否するメーカーがなければいいけど)

「(人気がなかったり，おもしろくないソフトなら販売価格は下がり，いいソフトなら価格は上がる)中古ショップは，消費者の意見を具体的に数字でだせるところである」

～1994年4月号・中川　祥さん～

ユーザの正当な評価を新作に反映させることは，できないのでしょうか？

「市場の大きさがちがえども，アメリカでは，たとえば次に自社製品を安く買ってもらえるクーポン券を付けたり，(中略)工夫しているそうだ。(中略)正規ユーザーがもっと得をするシステムを作るべきだ。」

～1991年10月号・塩の屋ハガー衛門さん～

これはまったくその通りだと思います。不正ユーザ対策に苦心するより，正規ユーザになりたくなるような努力をする方が，メーカーも楽だと思いますし(「北風と太陽」ですね(笑))。

6年も前に意見がでているのに，この案は一般化していないのでしょうか？

デポジット制(空き瓶を販売店に返すと10円戻るアレ)をソフトにも応用して，メーカー自身が中古ショップを兼ねることはできないか，という意見もありました(1994年5月号，美酒愛飲会会長さん)。

絶版になったオールド・ゲームを手に入れるのには，人づてか中古ショップに頼るしかないので，旧機種研究会を名乗る身としては中古売買が駆逐されると死活問題なのですが(笑)。

私は，「メーカーはソフトを絶版にせず，生産中止後は注文生産してもらえないか」と考えています。パッケージなし，マニュアルはコピー，ディスクシールは手書き。絶版にしようとするほど利益を得られないのだから，当然プロテクトをかける必要もなし(デュプリ会社に費用を払わずに済む)。

これこそオールド・ゲーム愛好家が待ち望んでいたシステムだと思うのですが……実現させることはできないでしょうか？　中古ショップと，故TAKERUに代えて。

恥ずかしながら，私は海賊版のソフトも多数持っています。オリジナルが手に入った暁には，海賊版は処分するつもりでいるのですが……今までオリジナルが手に入ったことはありません。これも「メーカーによる注文生産」で解決することなのですが……

別の話ですが，1994年4月号に「スタートレーダー」(1989年発売)の読者間レビューが掲載されていました。1月号に日本ファルコムの現行発売ソフト・カタログが掲載され，当時まだ販売されていたと知って触発されたようですが……この「現行発売ソフト・カタログ」，ベーマガで連載していただけないでしょうか？

オールド・ゲーム愛好家は，多少なりとも中古販売から手を引くことができるようになると思うのですが(前述の「注文生産」が確立したら，その必要もなくなりますけど(笑))

中古②

過去の読ホンに見る中古ソフト問題

▲【秋田市・水野“88でWebチャット”夢絵19歳】……■山田：このコーナーで中古ソフトのことが話題になったのが，約4年前のこと。この4年で中古ソフト市場はどう変わってきたのか，ユーザーのみなさんの報告もお待ちしてます

読者間レビュー

「わけが分からん」とは言わせないぞ

『仙窟活龍大戦カオスシード』（SS／ネバーランドカンパニー）

『仙窟活龍大戦カオスシード』はダンジョンを作って、弱った大地を復活させるというシミュレーションゲームです。ただし、町の人々は主人公を大地を滅ぼす奴だと誤解しているので、ダンジョンに侵入して妨害してきます。これもなんとかしなければいけません。

ダンジョンを作って勇者を迎え撃つというのは面白いコンセプトですが、善悪逆転（カオスではどちらも悪ではないけど）の発想は昔からあるものですし、ダンジョン運営というゲームもこれが唯一というわけではないので、これのみでこのゲームを誉めるわけではありません。

私が強調したいのは、「レクチャー」と「ヘルプ」の二つの機能についてです。

「レクチャー」とは、このゲームはマルチシナリオになっているのですが、そのシナリオ1のタイトルです。その名の通り、操作方法、ダンジョンの作り方、画面の見方、などゲームの基本を説明してくれるシナリオです。

「ヘルプ」とはゲーム中基本的にいつでも見ることができるモードです。用語解説、操作方法はもちろん、「こんな状態になったらどうすればいいか」「aとは具体的にはどんな場面で使うのか」「とりあえずどういうふうにダンジョンを作ったらいいのか」などを、実際のゲーム画面を使ったムービーで解説してくれます。

さて、それはいいとして、この二つはそれほどゲームの本質に直結する部分でしょうか。私はそうだと思います。特にSLGには絶対必要だと思うのです。

SLGは、難しいです。システムがほぼ決まっていて、最初から最後までそれに沿うことによってゲームが成立しているので、いきなりシステムの全てを使ってゲームを進めなければなりません。これはプレイヤーにかなりの負担を強いることになります。結果としてよくあるパターンに「何がなんだかさっぱり分からない」となってしまうというのがあります。

しかしです、大体その種のゲームは一つコツを掴めれば後は自然に分かってくるものなのです。一が分かると二が分かり、一と二を組み合わせて三を発見し、だんだん面白くなってきてプレイしていたら偶然四を発見し、それを応用すると五が分かり……、このような感じでSLGにはまった方も多いと思います。

ところが、実際はその「一つコツ」さえ掴めずにあきらめてしまっている人が多いようです。そういう人にはできればもう少しがんばってもらいたいものですが、これはプレイヤーよりもゲームの側を責めるべきだと私は思います。

つまり制作者の側が分かり易くしようという努力を怠っていると思うのです。好きなようにゲームを作って、作って、作り込んで、あとは分かる人だけ楽しんでくれればいいや、そんな姿勢のゲームが多いのではないでしょうか。

『カオス』の話に戻ります。このゲームはレクチャーとヘルプを入れることによって、「一つコツ」を掴むのを容易にしているのです。これによって「わけが分からない」で終わる人はかなり減ると思われます。どんないいものでも伝わらなければ意味がなく、伝えるための努力を（容量も）惜しまない。私は当然のことだと思うのですが、どうもこれまではそうではなかったようです。しかし、『カオスシード』といういい例ができたのですから、これからは変わると期待します。

私はこのゲームの欠点は思い浮かびません。プレイ約百時間の結論です。SFC版の時はいくつかあった欠点も、SS版ではほぼ解消されました。ヘルプのことを考えれば、他の点でも妥協がないことは容易に想像できると思います。

それでも難しいという声もあるようなので少しだけコツを。1，最初は4～5部屋あれば十分。2，飛天石出口を壊す。見つけられないなら索敵部屋を作る。

読者間レビュー

『仙窟活龍大戦カオスシード』(ネバーランドカンパニー／サターン)

▲【埼玉県春日部市・若松朋久21歳】……■山田：『ファイナルファンタジーVII』の初心者の館や，スーファミ版『シムシティー』のDr.ライトなど，ほかにもヘルプ機能を備えたゲームはあります。前例のないシステムを理解させるためにヘルプ機能を充実させるという，作り手側の誠意が見える部分です

■本コーナーへの応募方法

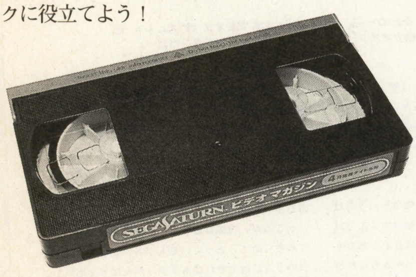
このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ベーマガ おたのしみプレゼント 5

1 『セガサターン・ビデオマガジン』4月発売タイトル号

4月発売のソフト情報満載のビデオ。新作チェックに役立てよう！



提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 『PS版ダビスタビデオ 上巻／全G1制覇への道』

配合の説明，仔馬コメントの説明，入厩と調教など，全G1制覇を目指すダビスタ・ユーザー必見のビデオ。

提供：英知出版／5名様

3 Windows95用『エーベルージュ 2』ソフト

人気の恋愛シミュレーション『エーベルージュ』の続編。マルチストーリー，マルチイベント…すべてはプレイヤーしだい。

提供：富士通／10名様

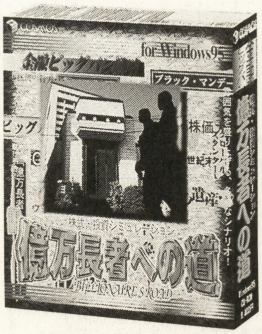
4 Windows95用『ピクシーガーデン・アドバンスト』ソフト

箱庭の中でかわいい妖精を育てる環境ソフトの要素が新しい，育成シミュレーション。お気に入りの箱庭を作ろう。

提供：NECインターチャネル／3名様

5 Windows95用『億万長者への道』ソフト

4月2日に発売された株式・投資シミュレーション・ゲーム。金融ビッグバン時代を勝ち抜いて億万長者を目指そう！



提供：コスモスコンピューター／3名様

6 Windows95用『BOYS BE…』ソフト

週刊少年マガジンに連載中の同名マンガを題材にした恋愛シミュレーション。あこがれの女の子に気持ちを伝えよう。

提供：システムソフト21／5名様

7 Windows95用『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズ Vol.1』ソフト

「競馬すごろく」「WHAT IF ?」「UFO BUSTERS」三つのゲームが入り，たっぷり遊べるお得なソフト。

提供：シグマ／2名様

8 セガサターン用『反射でスパーク！』ソフト

マルチターミナル対応で，4人までの対戦が可能なアクション・ゲーム。パーティ・ゲームに最適！

提供：ドリームキューブ／3名様

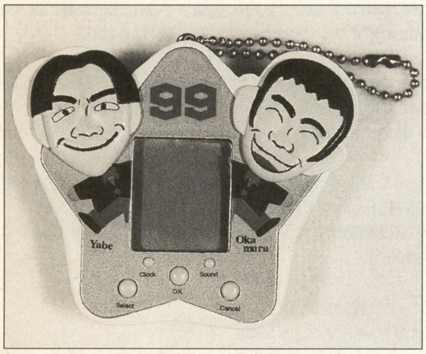
9 プレイステーション用『タイムボカンシリーズ ボカンですよ』ソフト

96年に発売された『ボカンと一発！ドロンボー』の続編にあたるシューティング・ゲーム。懐かしのキャラが総出演する！

提供：バンプレスト／3名様

10 キーチェーンゲーム『イケてるナイナイ目指せ・お笑いの星』

テレビでおなじみのナインティ・ナインが登場する旅行すごろく仕立ての育成ゲーム。お笑いの星を目指せ！



提供：ティーアンドイーソフト／5名様

11 アーケード版『対戦タントアールサシっす!!』ハイソックス

2月に登場したタントアールシリーズ（？）の最新版。発売記念に製作されたハイソックスを。

提供：セガ･エンタープライゼス／3名様

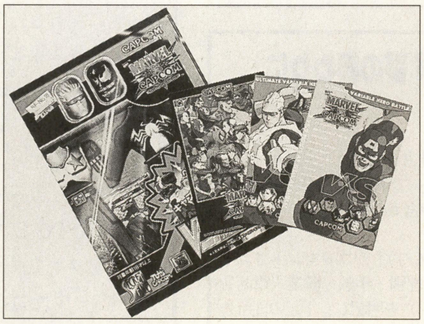
12 カプコンシークレットファイル『ストリートファイターⅢ2nd』インパクト

カプコン・ファンにはおなじみの，シークレットファイル。ヒューゴーとユリアンの魅力がバクハツ…。

提供：カプコン／5名様

13 カプコンシークレットファイル『マーヴル VS.カプコン』&ポストカード

情報満載のシークレットファイルにポストカード3枚セットの太っ腹なプレゼント。

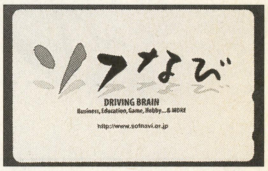


提供：カプコン／5名様

14 「ソフなび」ロゴ入りテレホンカード

日本最大規模のCD-ROMショッピングサイト「ソフなび」(URL:http://www.sofnavi.or.jp)の4月のグランドオープンを記念したテレホンカード。

提供：ギャガ・コミュニケーションズ／5名様



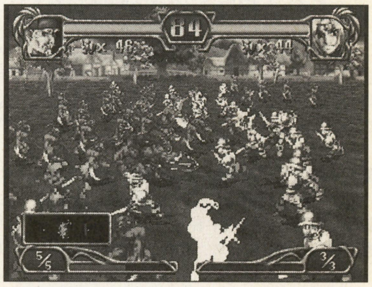
15 セガサターン用『サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ』テレホンカード

ついに登場した『サクラ大戦』最新作の発売を記念したテレホンカード。貴重品です。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

16 セガサターン用『ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に』テレホンカード

人気シミュレーションRPGの第2弾がパワーアップして登場。発売記念のテレホンカードを。



提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

17 ハイブリッド版『英語上達 ビバリーヒルズ高校白書』シリーズ卓上カレンダー

人気ドラマ「ビバリーヒルズ高校白書」が全3巻の英語教材に。発売を記念したプレミアムカレンダー。

提供：ソース／5名様

'98年3月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は千葉県印西市・**岩井祐貴**さん他1名
【2】『初恋ばれんたいん』ソフト2本は長崎市・**深堀拓也**さん他2名
【3】『AZEL～パンツァードラグーンRPG』テレカは京都府城陽市・**高畑浩之**さん他4名
【4】『ウィンターヒート』テレカは福岡県遠賀郡・**増尾源哉**さん他4名
【5】『プロ野球チームもつくろう！』テレカは福島県相馬郡・**古内芳重**さん他4名
【6】『ソロ・クライシス』テレカは愛知県西春日井郡・**大池一行**さん他4名
【7】『アールエスケイ』マウスパッドカレンダーは神奈川県横須賀市・**後藤拓郎**さん他4名
【8】『クラッシュ・バンディクー2』ぬいぐるみは岡山県邑久郡・**小林大志**さん他2名
【9】『クラッシュ・バンディクー2』下敷きは富山県高岡市・**佐々木淳一**さん他9名
【10】『私立ジャスティス学園』シークレットファイルは東京都江戸川区・**多 忠行**さん他4名
【11】『ずっといっしょ』ポスターは埼玉県入間市・**新井 雄**さん他9名
【12】『エッグ』ポスターは愛知県東海市・**中武 寛**さん他9名
【13】編集部の謎の海外みやげは愛知県松山市・**松本佑介**さん

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年5月7日必着
発表：7月号（6月8日発売）

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』特別バージョン！

セガサターン用ソフト『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2』大ヒット記念として，特定のスカウトの出現率をある程度上げた特別バージョンを，希望者に送料のみで現品と交換！

交換希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号，「Jリーグプロサッカーチームをつくろう！2』交換希望」を明記し，下記のあて先まで送ろう。ハガキの到着後，特別バージョンが送られるので，受け取りの際に送料800円と交換のソフトを渡してください（交換のみの対応になっています）。

■**申し込み先**：〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
(株)セガ・エンタープライゼス お客様相談センター
■**申し込み締め切り**：1998年4月30日（当日消印有効）
■**問い合わせ先**：お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235

シリーズ10周年記念『探偵神宮寺三郎 夢の終わりに』3大スペシャルキャンペーン

データイーストのハードボイルド・アドベンチャー「探偵神宮寺三郎シリーズ」は，プレイステーション，セガサターンで発売予定の「夢の終わりに」で6作目，今年で10周年。これを記念して3大キャンペーンが実施されます。第1弾は神宮寺の愛車「ミニ・クーパー（M/T）」プレゼントキャンペーン！

クイズの正解者の中から抽選で1名に「ミニ・クーパー（M/T）」がプレゼントされるぞ。官製ハガキにクイズの答えと，郵便番号・住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号・キャンペーンをどこで知ったか（マイコンBASICマガジン）を明記し，下記の住所まで。くわしくはキャンペーンチラシ，ポスターをご覧ください。

■**クイズ**：データイーストのハードボイルドアドベンチャーゲーム「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で○○周年
■**ヒント**：「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で10周年を迎えます。
■**応募先**：〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10
データイースト（株）「神宮寺ミニ・クーパープレゼント」係
■**応募締め切り**：1998年5月20日（当日消印有効）

「あなたが選ぶカプコンベストキャラクター」

バンダイのトレーディングカード「カプコンワールド」の98年度バージョン「カードダス オールカプコンワールド'98」が5月下旬ごろ発売決定！カプコンデザイナー陣描きおろしスペシャルカード6種をふくむ全186種類。男性キャラ，女性キャラ各9名の"ベスト9キャラクターカード"も企画されている。

これは，人気投票のランキングでキャラカードを作るというもの。お気に入りキャラが登場するかはキミの1票にかかっている?!投票はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・雑誌名（マイコンBASICマガジン），好きな男性キャラと女性キャラ各1名を明記し，下記のあて先まで。抽選で5名に「オールカプコンワールド'98」15パックセットがプレゼントされるぞ。

■**応募先**：〒111-8081 東京都台東区駒形1-10-4 シナノビ駒形ビル
バンダイカードダスマスターズ「オールカプコンワールド'98」ベスト9キャラクター係
■**応募締め切り**：1998年4月30日（当日消印有効）

『デジタルプラレール＆トミカDX』レイアウトコンテスト

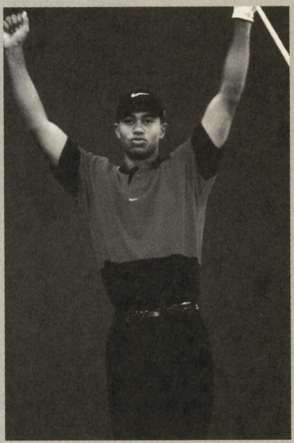
トミーのエンターテインメントソフト『デジタルプラレール』と『デジタルトミカ』がバージョンアップし，ひとつのパッケージになった『デジタルプラレール＆トミカDX』が4月中旬に発売される。これにあわせてレイアウトコンテストが開催される。

同ソフトのユーザーなら誰でも参加できるので気軽に応募してみよう。大賞には3万円の旅行券が贈られるほか，作品は新作オプションパーツソフトに収録される。

■**応募方法**：『デジタルプラレール＆トミカDX』および別売パーツで作ったレールレイアウトの画像データを収録したフロッピーディスク（ラベルに氏名・住所を記入），氏名・住所・電話番号・年齢・職業・作品タイトルを明記した用紙を下記あて先に送付。
■**応募先**：〒124-8511
(株) トミー「デジタルプラレール＆トミカDX レイアウトコンテスト」係（住所不要）
■**応募締め切り**：1998年6月25日（当日消印有効）
■**発表**：大賞・佳作・社長賞作品は雑誌誌上・トミーホームページ上にて。Wチャンス賞は商品の発送をもってかえられます。
■**問い合わせ先**：(株) トミー デジタルプラレール係
03-3693-8640(10:00～17:00・土日祝日を除く)
■**ホームページアドレス**：http://www.dir.co.jp/tomy
※受賞作品の版権は(株)トミーに属します。応募作品は返却されません。選考に関する問い合わせは受け付けていません。

タイガー・ウッズ，エレクトロニック・アーツとゴルフ・ゲーム開発で契約を結ぶ

今年2月に，エレクトロニック・アーツとタイガー・ウッズとの，パソコン，家庭用ゲーム機の全世界ライセンス契約が発表された。エレクトロニック・アーツは男子プロトーナメント運営団体PGA TOURのライセンスも独占的に保有し，今回の同意で最強の組み合わせを入手したといえる。



「ゲームソフトのデザインのキーとなる重要な役割を担うことができるなんて，エキサイティングな挑戦になるだろう」とのタイガー・ウッズの言葉にもあるように，PCとプレイステーションのゲームソフトでタイガー・ウッズをフィーチャーしたゴルフゲーム『Tiger Woods & the PGA TOUR』が今夏アメリカで発売されることに。日本でもPCは秋口，プレイステーション版は年末の発売が予定されている。

『アーキメディアン・ダイナスティ』ゲーム大会開催！

今月24日にアートディンクから発売されるWindows95，MS-DOS5.0以上対応の3Dシューティング『アーキメディアン・ダイナスティ』のゲーム大会が25日に東京・秋葉原のT-ZONEで開催される。当日は整理券が配布され，3人1組・10～15組程度の対戦が行なわれる。優勝者には豪華賞品が！

大会終了後はコスプレ界で有名な女の子3人組，コスプレックスのサイン会・ポラロイド撮影会がパッケージ購入者限定で実施される予定。ソフト購入予定の人はもちろん，そうでない人も行ってみよう！アートディンクのホームページ（http://www.artdink.co.jp）にも情報が載っている。

■**開催日時**：1998年4月25日(土) 14:00～17:00
■**場所**：秋葉原 T-ZONE 6F 電脳宮殿内

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

エイティング/ライジング

アームドポリスバトライダーBVer

クリアをするにも得点を稼ぐにも，ボンバーの性能のよいキャラクターを選ぶことだ。クリアを重視するのなら，ボンバーの発火時間の長いキャラが有利。より得点を稼ぎたいのであれば，1か所に集中して発火するタイプがおすすめだ！

13,533,350
<上級コース>

G.S.K

GAME'S MILK（京都）

カプコン

マーヴルvs.カプコン

相手を宙に浮かせてエリアルコンボを叩き込み，コンボボーナスで得点を稼ごう。またフィニッシュ技には，本作品の新要素である，ヴァリアブルクロスを発動させ，ハイパーコンボを使いまくって，フィニッシュボーナスをたくさん得るのだ！

4,792,800

リリス-FAM

セントラル日吉店／
J&B日吉合同集計（神奈川）

ナムコ/スクウェア/ドリームファクトリー

エアガイツ

得点を稼ぐうえでやらなくてはならないことは，隠れキャラであるクラウドとティファをCPUキャラで出現させることだ。出現条件は，CPU8キャラを6分40秒以内に倒すこと。これに成功すると，隠し通路に入り，クラウド，ティファの順で戦うことになる。

92,230

K3T

プレイシティキャロット
一橋学園店（東京）

SNK

メタルスラッグ2

前作と同様に難易度はかなり高め。今月の集計では，クリア達成者はただ1人である。また，普通にプレイするのと得点を稼ぎながらプレイするのとではかなりの得点差が出てくる。その分，容易にはクリアさせてくれない条件を強いられることに……。

1,994,310

SRX-TO

イーストランド
ファミリーガーデン（岡山）

『アームドポリスバトライダー』“Bバージョン”にて集計再開！！

まずはお知らせ。『アームドポリスバトライダー』は，特定の遊びかたをすることで，プレイ時間が長くなる場合があるということを解消した『Bバージョン』で再び集計を開始した。対象は，「上級コース」のみ。申請の際は“Bバージョン”と記入すること。

『マーヴル VS. カプコン』は，キャラクター数が多いため，全キャラまとめての集計とする。今月トップのFAM氏使用キャラは「ガンビット＆ロックマン」。

スクウェアのアーケード・ゲーム初参入タイトル『エアガイツ』は，プレイ中にタイムが表示されているが，クリアするとスコアも表示されるため，スコアでの集計とする。

『ストライカーズ1945Ⅱ』は，絶好調のKMT氏が「フォッケウルフTa152」で300万点を突破！これで300万点突破キャラは「キ84疾風」に続き，2キャラ目となる。またKMT氏は，難キャラの「P-38ライトニング」も最終面まで更新し，現在4キャラ制覇中だ。

『Gダライアス』は，初回集計から8か月過ぎた今でも全ゾーンで更新。新たな点稼ぎの手段が見つかったか！

今月から集計の『パズルボブル4』は「一人でパズル／ふつう」を，『レーシングジャム』は「ジムカーナ／上級」をそれぞれ集計対象とする。

『ライデンファイターズ2』でトップのGAP・LUS氏は「スレイブ」を使用。どうやら「ジャッジスピア」より点稼ぎにはむいているようだ。“ミクラス”や“フェアリー”の出現方法も極まりつつあり，あとは細かなスコア稼ぎの勝負となるか。

訂正：先月の『ヴァンパイアセイヴァー2』は，『ヴァンパイアハンター2』のまちがいでした。

（押田隆太，宮崎良太）

■ウィンターヒート（セガ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
ダウンヒル	28″66	ZBL-LIE(鉄)	ゲーム・パリティビット（東京）
クロスカントリー	1′37″06	SMK師匠	P.C立川店（東京）

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
P-38ライトニング	2,401,100（2周目8面）	KMT	ゲーム倶楽部（神奈川）
フォッケウルフTa152	3,061,400	KMT	ゲーム倶楽部（神奈川）
DH98モスキート	2,688,100	ウーキーMST	モンキーハウス本館（福岡）

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,826,600	ドーピングゲーマー	アイリン夢空間（岐阜）
ジェダ	1,535,700	ジェダイ	アイリン夢空間（岐阜）
リリス	2,686,900	パペットマスター	アイリン夢空間（岐阜）
モリガン	2,783,200	EFA氏お元気ですか？	アイリン夢空間（岐阜）
デミトリ	1,411,400	チャック	アイリン夢空間（岐阜）
アナカリス	1,190,300	カイビト大好き♡	アイリン夢空間（岐阜）
ビシャモン	1,492,500	ブロン兄修行中	アイリン夢空間（岐阜）
フェリシア	2,973,400	家スコ300万	アイリン夢空間（岐阜）
オルバス	1,483,900	水、流します(便)	アイリン夢空間（岐阜）
サスカッチ	1,510,600	サスガッチ♡	アイリン夢空間（岐阜）

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
カシュオン	5,407,900	(改)おさる	アミューズメントパラダイス（長野）
ヴォーグ	5,229,000	(改)おさる	アミューズメントパラダイス（長野）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ユリアン	8,763,400	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
ヤン	6,084,400	もぐえび	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
ダッドリー	6,179,800	持病の腟ケイレンさえなければ…。(汁)	ビッグウェーブ（高知）
いぶき	6,322,600	ボーズ	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
オロ	7,524,600	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
ケン	6.316.400	＝来屋8号室	プレイランドエフワン（宮城）
豪鬼	8.572.300	GAY-DIL	GAME'S WiLL（京都）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
λ	31,005,100	DAI	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
μ	35,109,070	ZBL-NUR(巣)(カ)(モ)	TILT神保町（東京）
ν	38,411,840	●RM(瓶)ぬけないよ-(ま)(と)(桜)	TILT神保町（東京）
ξ	33,784,250	祝！カードキャプターさくら放映開始♡	GAME'S MILK（京都）
o	53,730,940	T³-WIZ	サブカルチュア（福岡）

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプB	634,749,270	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
タイプC	683,721,480	ZBL-NAI	プレイスポットビッグワン（埼玉）

■フェリオス（ナムコ）

モード	スコア	スコアラー	店　名
イージー	859,020	天野剣聖T.E.N	GAME'S MILK（京都）
ハード	1,238,660	天野剣聖T.E.N	GAME'S MILK（京都）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
バブルボブル4＜一人でパズル／ふつう＞（タイトー）	11,604,830	I.C.B.M	モンテカルロ（群馬）
レーシングジャム＜ジムカーナ／上級＞（コナミ）	50″517	BTO-ALL	オレンジペコ（愛知）
ファイティング武術2nd（コナミ）	2′02″86	WILLARD♡ドクロマニア	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ（セガ）	5,351,140	KMS(爆)隊員(鉄)	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ビートマニア＜エキスパート＞（コナミ）	639,194	新曲もやりますよろしくっ☆	アミューズメントスペースフジ（大阪）
私立ジャスティス学園（カプコン）	12,872,000	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
ライデンファイターズ2（セイブ開発）	112,144,250	GAP・LUS	TILT神保町（東京）
プチカラット＜うでだめしモード／ふつう＞（タイトー）	12,358,870	TBR-GMLO	トライアミューズメントタワー（東京）
侍魂（SNK）	960,800	トゥームレイダー2(初)の人	荏原ゲームコーナー（東京）
全日本プロレス フィーチャリングバーチャ（セガ）	28′04″	CHK小堀（6Lクラス）	GAME'S DRAGON（京都）
モトクロスゴー＜上級＞（ナムコ）	3′11″35	QBX	プレイシティキャロット納屋橋店（愛知）
ショックトルーパーズ（SNK／ザウルス）	30,429,100	JKP-ACE そろそろ運デー？	ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
月華の剣士（SNK）	6,065,800	魔B党ーおしょう	モンテカルロ（群馬）
コットン2（サクセス）	31,398,400	叙情デス愛好家K.I	プレイランドエフワン（宮城）
バーチャファイター3tb（セガ）	1′36″29	犬GP-sas-(殺)-N	電脳空間遊ing（山梨）
ソーラアサルト（コナミ）	1,761,000	ありすがわりん（ひな）	トライアミューズメントタワー（東京）
ネオボンバーマン（SNK／ハドソン）	692,500	WZH	GAME'S WiLL（京都）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ）	117,580	YSK-与作	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターⅢ＜オロ＞（カプコン）	6,230,500	PYO伯爵WARチンカス	TAITO INN町田（東京）
ぷよぷよSUN（セガ／コンパイル）	1,535,857	ERI4月10日は…	New パンアップ（東京）
バンバンボール（バンプレスト）	74,827,292	W.Z.H	GAME'S MILK（京都）
対戦とっかえだま（コナミ）	5,422,400	粗店稼ぎ大失敗（怒）定員倍損	オレンジペコ（愛知）
X-MEN vs ストリートファイター（カプコン）	4,097,500	未来の神 by桜井浩二	ICサービス千歳船橋&経堂店（東京）
スターグラディエイター（カプコン）	1′27″47	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）
ストリートファイターZERO2＜ロレント＞（カプコン）	3,129,200	だ	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
アベンジャーズ・イン・ギャラティックストーム（データイースト）	786,700	G.M.C.機械T・H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）
19XX＜震電＞（カプコン）	19,545,600	ミヤモトとクジラの恋人K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
雷電DX＜初級＞（セイブ開発）	7,736,400	CHOKU	プレイランドエフワン（宮城）
出たな！ツインビー（コナミ）	4,654,800	おーちゃん帰って来て！！超切実	タイトーイン戸塚西口・マーメイド合同（神奈川）
レゾン（アルュメ）	663,700	GRM-ZAC-RDZ-ドゾン	ゲームコーナーフジ（東京）
スプラッターハウス（ナムコ）	1,302,500	RUN	サンゲーム岡山（岡山）
ロストワールド＜ニューバージョン＞（カプコン）	8,602,200	KOH	サンゲーム岡山（岡山）
テラフォース（日本物産）	1,653,200	天理剣聖T.E.N	GAME'S MILK（京都）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー (Ver B)	8,323,750	VHA	ラスボス
ライデンファイターズ2	91,009,740	DKM	ALL
月華の剣士 (御名方守矢)	2,767,400	BOWIE	ALL(技)
GダライアスVer II (οゾーン)	51,193,580	VHA-KRL-バイキン	ALL 残×3
ショックトルーパーズ	27,301,800	大堀邦SRZ暁	ラスボス
月華の剣士 (雪)	2,108,600	BOWIE	ALL(技)
サラマンダ2	959,500	魔道人類ジャンキー	2-6
サボテンボンバーズ	82,821,000	D	102面
バトルガレッガ	14,879,000	T3-吉村(よ)	ALL 5面 1023万チッタ
Gダライアス (ξ)	32,857,190	T3-吉村(よ)	ALL

VG達人&H. E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ハーレーダビッドソン&L. A ライダース	5,351,140	KMS(爆)隊員(欽)	ALL FXRP使用
スカッドレースニューバージョン (中級)	2′25″74	D. Hill(専)隊長 (D. H)	マクラーレン F1使用
プロップサイクル (ウインドウッズ)	7,095	実はすごいスコアらしい（笑）(煩)(爆)(欽)	Ver. 1 一年前の記録
ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,620,300	DYB-RIO	ALL (連)(同)
Gダライアス (クリオネ)	34,866,170	MGL-雲仙寺こーぢ	ALL (連)
Gダライアス (オトシゴ)	21,874,780	COM	ALL (連)
ダンジョンズ&ドラゴンズS・O・M	3,531,570	MGL-G	ファイター バグ未使用
バーチャファイター2	1′02″72	DYB？-MGL-EDO. Q	ALLパイ 今更？
マジカルドロップ2 (ひたすら)	2,910,000	ナベ子（もっと修業しろ）	Lv37

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルスラッグ2	2,776,220	つるぺたむね子さん	6面即死 めがね女使用
ブレイジングスター (ウィンディナ)	32,448,800	JAG-MIYA	ALL(連)
ブレイジングスター (アリュスティルム)	22,660,730	SPT師匠	S-6(連)
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	105,438,510	EGC-TER君	ALL(連)
ライデンファイターズ2 (雷電MKIIB)	42,949,560	前田　愛＝欲情物語 byゲームボーイさん	S-4(連)
アームドポリスバトライダーVer B (上級)	7,424,490	これだれのスコア？	ALL カーペット
サイドバイサイド2RR (超弩級)	2′57″26	(爆)ナイトキッズ 出門　昼	ALL セリカAT
ギャロップレーサー2	6′39″8	MVKさん	ALL フラワーパーク

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス (λ)	30,821,010	T³-TBC	ALL(連) 512×3
Gダライアス (μ)	30,481,830	セミョン＝ゲリゴロビッチ　弥三郎	ALL(連)
Gダライアス (ν)	38,291,490	T³-猪木と援助交際	ALL(連) 512×1
Gダライアス (ξ)	32,635,840	キバヤシの弟子吉村	ALL(連) 1面36万落ち
ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	97,449,600	T³-ATSUKO♡	ALL（真）(連) 勲章1回落ち
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	95,513,020	(よ)かいち	ALL（真）(連) ミクラス2落ち
ショックトルーパーズ	29,040,300	大堀　汁汁汁　邦暁	ALL チームバトル
バトルガレッガ	16,129,170	T³-吉村(よ)	ALL(連) ボーンナム
バトルガレッガ	12,375,760	MHA	7面(連) シルバーソード
ブレイジングスター (ペプロス)	26,877,000	SHU-Eins（めそ）	ALL(連) 永パ発覚前

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド (カシュオン)	5,407,900	(改)おさる	ALL
★ソルディバイド (ヴォーグ)	5,229,000	(改)おさる	ALL
怒首領蜂 (Cタイプ)	386,211,110	時代はアドリブ	2-7 (連) ショット強化
ストライカーズ1945II (Tal52フォッケウルフ)	1,307,900	ハウスにこるバキスタン人（不法入国）	2-2 (連) 太郎はマブ
ゼロガンナー (コブラ)	200,200	牛山（新人）	3面　夏コミはいつだ！？
ゼロガンナー (アパッチ)	221,500	牛山（新人）	3面　オレもつれていけ！
闘魂列伝3 (長州力)		(肉)みらく	3面　予約したなら来い
闘魂列伝3 (ライガー)		おさる君へ。オレの手帳を見て笑うな！	4面 補給部隊より
闘魂列伝3 (マツシマ)		おさる君へ。あいさつでなぜ笑う？	4面 ローソンより
闘魂列伝3 (ネコミミ)		おさる君へ。売り出しセールも出てくれ	6面 ほか弁より

(株) ナムコ　プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6グリーンビル赤坂　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	16,830,300	A	S-7
エアガイツ (YOKO)	8′18″76	KOM	
エアガイツ (SHUWEN)	81,370	DRF	
モトクロス・ゴー (初級)	1′39″00	???	
モトクロス・ゴー (中級)	1′45″00	SAK	
モトクロス・ゴー (上級)	3′31″00	AMU	
マーヴルVSカプコン	1,069,606	CAP	キャプテンコマンド　ジン
パズルボブル4	2,220,810	AAA	バブルン CPU
パズルボブル4	7,705,480	A	バブルン PUZZLE
ゼロガンナー	488,800	A	COBRA

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ (YOYO陽子)	49,190	“太陽の陽？”梅村丹八	9面
マーヴルVSカプコン	2,157,500	VHS	ALL
アームドポリスバトライダーVer B (一般)	6,705,820	VHS	6面(同)付
ブレイジングスター (ウィンディナ)	31,024,520	REI	7面(連)付
ブレイジングスター (DINO246)	27,070,070	“藤野かほる非公認FC”おみつ	7面(連)付
アームドポリスバトライダー (上級)	8,253,280	“求ム雪印栗”NHK	8面 参考記録

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂 (タイプC)	616,949,790	HLK	ALL 残×3
怒首領蜂 (タイプB)	390,553,210	HLK	ALL 残×0
ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	104,445,470	Joupiuss.v. R	ALL(連)付 残×0
Gダライアス (λ)	29,553,090	NKS-LIT. MI	ALL(連)付
戦国ブレード (ユーニス)	1,911,600	TAD	ALL(連)付 1周109万
戦国ブレード (アイン)	1,771,100	(改)おさる	2-7(連)付 1周111万
戦国ブレード (天外)	1,455,300	交通費を返せ(牛)	2-5 (連)付
ストライカーズ1945II (DH98ライトニング)	1,786,600	TAD	2-4(連)付 次回は2-5
モトクロス・ゴー (初級)	1′36″76	AKZK	ALL 400cc

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (スレイヴ)	101,334,970	御室飯狸NUMAX	ALL連付
ストライカーズ1945 II (キ84疾風)	1,941,800	MND-COTTON	ST2-5 連付
ストライカーズ1945 II (フォッケウルフTal52)	1,977,600	(板)	ST2-6 連付
ストライカーズ1945 II (DH98モスキート)	1,762,500	(板)	ST2-4 連付

プレイゾーンJack & Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン (リュウ&モリガン)	1,619,200	ZAO-HIR	ALL P×1
ガッタンゴットン	12,100	FJKⓃ	残6設定 4stにて死
アームドポリスバトライダー (一般)	7,240,650	永パ発覚集計打ち切り記念。吉田兄	永パのバカ
私立ジャスティス学園 (さくら×2)	3,001,500	山大前空欄処理班No.＝　タマカラン	ALL
ショックトルーパーズ (ビッグママ)	12,581,800	何で死ぬるかなマントル人	6面

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	9,721,110	AZU-RVF-H. S	ALL 1千万点見えた！
アルティメットエコロジー (連付)	2,510,200	CRM-ZAC-DMO-ドゾン	ALL ビバ無し
★プチカラット (うでだめしふつう)	12,358,870	TBR-GMLO	ALL とりあえず
Gダライアス (ξ)	33,774,370	T³-ファインドラヴァー飢早死(で)	ALL 512×3
Gダライアス (ο)	53,652,680	CRM-(善)	ALL くぢら 51万落ち
Gダライアス (ν)	44,169,360	SGL-M. O	ALL 計60
マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	7,209,374	CRM-ZAC-Ristar	ALL ストレングス
★ソーラーアサルトリバイズド	1,761,000	ありすがわ　りん（ひな）	ALL L・ブリティシュ

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レゾン	663,700	CRM-ZAC-RDZ-ドゾン	ALL(連)
ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,081,300	GSM-つる	ALL(連) D×10
鉄拳2 (ニーナ)	1′16″35	G.M.C.ガスター	ALL(連) (同)
ストリートファイターIII2ndインパクト (豪鬼)	7,218,300	新人	ALL(連)
マーヴルVSカプコン	1,723,700	八百χ	ALL(連)無

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター (DINO135)	50,221,690	激ヤシの木マニア SPモデル30	ALL(連)
私立ジャスティス学園	11,274,300	へろへろのぱー ジャスティスメン？	ALL(連) (同)雹&恭介
ストリートファイターIII2ndインパクト (ゴウキ)	7,707,200	ぽーず	ALL(連) (同)
★ストリートファイターIII2ndインパクト (ケン)	6,316,400	鶴来屋8号室	ALL(連)
ストライカーズ1945 II (キ84疾風)	2,983,300	そろそろ やりますかー	ALL(連)
ストライカーズ1945 II (震電J7W)	2,808,000	H/S姫川琴音	ALL(連)
ストライカーズ1945 II (F5Uフライングパンケーキ)	2,205,800	受験旅行の記念に I. O	2-7(連)
★コットン2 (アプリ)	31,398,400	叙情デス愛好会 K. I	ALL(連)
バトルガレッガ	16,047,450	S. F	ALL(連) ボーンナム
★雷電DX (初級、連付)	7,436,400	CHOKU	ALL(連)

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット (うでだめし・かんたん)	3,246,940	ひ	ALL サファイア
プチカラット (うでだめし・ふつう)	10,074,070	み	ALL サファイア
プチカラット (うでだめし・むずかしい)	7,797,110	つ	ALL サファイア
プチカラット (おはなし・ふつう)	1,903,790	♡	ALL パーズ
★ライデンファイターズ2 (スレイブ)	112,144,250	GAP・LUS	ALL
ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	109,704,760	練習中(ま)	ALL
ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	103,534,760	STF-桑名摂津守	ALL
★Gダライアス (μ)	35,109,070	ZBL-NUR(巣)(カ)(モ)	ALL
★Gダライアス (ν)	38,411,840	●RM-(瓶)ぬけないよ-(ま)と(桜)	ALL
Gダライアス (ξ)	33,717,310	T³-NEOMr.キバヤシ君(で)	ALL

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サーティテスト	残タイム20″42	オートレース OYA-G	ALL91点
★侍魂 (覇王丸)	960,800	トゥームレイダー2 (初)の人	ALL A＋B付
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	109,175,430	知んね 両替野郎DCN	ALL 連付
ブレイジングスター (ペプロス)	40,508,360	センチメンタル何か MIS(由)	ALL 連付
ブレイジングスター (ウィンディナ)	35,485,760	チョロQ MIYA氏	ALL 連付
ブレイジングスター (DINO246)	26,556,190	ウィザードリー MIYA氏	ラス面 連付
ブレイジングスター (DINO135)	26,181,680	何たらグラフティ MIS(由)	6面 連付
ブレイジングスター (アリュスティルム)	23,730,650	ノエルの振動する奴 (お)SPT	6みえん 連付

「アームドポリスバトライダー」に関する お詫びとお願い

'98年4月号「CHALLENGE! HIGH SCORE!」記事中の“『アームドポリスバトライダー』集計を打ち切り”といった内容に関して訂正させていただきます。現在エイティング／ライジングでは，特定の遊びかたをすることでプレイ時間が長くなる場合が生じる点に関して，製品ROM無償交換という形で対処しています。引き続き『アームドポリスバトライダーBバージョン』として集計していますので，プレイヤーのみなさま，がんばってハイスコアを目指してください。

なお，この製品ROM無償交換は4月30日まで行なっていますので，まだ交換をすませていないお店がありましたら，4月号242ページに「バトライダーROM交換申込書」が掲載されていますので，お早めに対応するよう，おすすめいたします。

なお，今回の件に関しまして，エイティング／ライジング様，プレイヤー，オペレーターのかたがたをはじめ，関係者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

（マイコンBASICマガジン編集部）

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（トータルスコア）	11,751	MAX	ロシア使用 来店感謝！
ウインターヒート（スキージャンプ）	159.50m	MAX	ロシア使用
ウインターヒート（スラローム）	23"54	MAX	ロシア使用
ウインターヒート（ボブスレー）	41"35	MAX	ロシア使用
Gダライアス（λ）	30,974,760	京城みっふぃー	ALL (連)付
ストリートファイターⅢ（リュウ）	4,365,000	PYO	ALL (連)付
ストリートファイターⅢ（オロ）	5,831,000	PYO（(堤)よゆー）	ALL (連)付
バトルガレッガ	16,548,930	キマってガレッガはムリっすよムッシュ	ALL　ガイン ごろたんも伸ばせ
バトルガレッガ	15,663,170	NGT-キャサ夫	ALL　4号機 5面→7039万
天地を喰らうⅡ（趙雲）	3,584,400	(松)たか子	ALL ※3人設定(連)付

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウインターヒート（ダウンヒル）	28"66	ZBL-LIE(欽)	ドイツ人
私立ジャスティス学園	2,960,400	KYO	ALL会長十将馬 秋葉訪問記念
怒首領蜂（キャンペーンVer）	ちょっと	合田と水谷と田中	内藤君ありがと～。(店)
A.S.O	1,869,590	水谷春彦	ALL(連)
マーヴルVSカプコン	70万ぐらい	KYO	クリア
ワンダーボーイ	今の所7-2	水谷春彦	奈良うまいの??
魔界村	2-6	中田	コピーバージョン

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン	1,276,600	in古猿座（インフルエンザ）	ウォーマシン 飛竜　船橋店
★X-MEN VSストリートファイター	4,097,500	未来の神 by桜井浩二	リュウALL ウルヴィ船橋店
バトルサーキット（グリーン）	2,714,400	パワーグラデーション	7面まで 船橋店
バトルサーキット（ブルー）	1,624,200	真性奇 エヴァンサムソン	5面まで 船橋店
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,247,100	真性奇 エヴァンサムソン	ALL 船橋店
エイリアンVSプレデター	5,242,500	ぺん2	ウォーリア ALL船橋店
Gダライアス（μゾーン）	28,528,730	へろ2MRY-煎茶 緑茶こどちゃ	ALL連付 残×3船橋店
バーチャファイター3td	2'25"32	ぷる2MRY-万能 文化テロ娘	シングルモード　パイ船橋店
進め！対戦ぱずる玉（あたぽう）	122,730	パワーグラデーション	5段　ALL 船橋店
雷電II	1,512,850	グッドクラシック STF-桑名摂津守	1-7連無し 1P使用経堂店

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	1,553,700	K. Y	ALLロベルト 狛江店
鉄拳3	2'57"70	K. Y	ALLキング 狛江店
鉄拳3	2'59"76	K. Y	ALLガンジャック 狛江店
鉄拳3	3'06"40	K. Y	ALL木人 狛江店
鉄拳3	3'15"55	K. Y	ALLニーナ 狛江店
鉄拳3	3'19"2	K. Y	ALLクマ 狛江店
バーチャファイター3td	3'02"00	杉原みのり	ALL パイ　砧店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーオリンピックINナガノ	39"39	LKR	ボブスレー
ハイパーオリンピックINナガノ	30"50	にっしー	スピード スケート500m
ハイパーオリンピックINナガノ	301.2m	ザ☆キラートマト	ラージヒル
ブレイジングスター（ウィンディナ）	60,287,230	星白金-HIR	ALL(連)
★私立ジャスティス学園（フリーセレクト）	12,872,000	IML-星白金・Y UJ	ALL(連)(同) 雹＆恭介
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（豪鬼）	8,489,300	ボーズ	ALL(連)(同)
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（いぶき）	6,322,600	ボーズ	ALL(連)(同)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	6,316,000	鶴来屋8号室	ALL(連)
★ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ヤン）	6,084,400	もぐえび	ALL(連)
怒首領蜂（タイプB）	626,796,520	LAOS-長田仙人	ALL 残×2

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モトクロス・ゴー（初級）	1'34"48	ZBL-LEDrf	完走
モトクロス・ゴー（中級）	1'38"31	ZBL-LEDrf	完走
モトクロス・ゴー（上級）	3'13"96	ZBL-LEDrf	完走
ブレイジングスター（DINO-246）	43,219,600	留年記念	連付ALL
★ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	117,580	YSK-与作	ALL連付 ランク1
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	99,329,000	ISO	ALL ミクラス20
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（豪鬼）	7,170,300	ISO	連付ALL
ウインターヒート（スラローム）	22"90	変な奴教2代目教祖 TMR　たこまる	ロシア人使用 1P側
メタルスラッグ2	3,132,680	とりあえず	6面中ボス

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エアガイツ（ハン）	92,230	K3T	ALL
エアガイツ（ゴッドハンド）	91,700	SHU	ALL
エアガイツ（ゴッドハンド）	5'29"03	SHU	ALL
ライデンファイターズ2（スレイブ）	64,844,260	AOT	ALL
ウインターヒート（ダウンヒル）	32"62	E. T	
ウインターヒート（スクローム）	23"75	E. T	
ウインターヒート（スピードスケート）	33"21	E .T	
閃激ストライカー	555,043,490	AOZ	8-3

P.C立川店　東京
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット（腕だめしモード・ふつう）	10,074,070	Mr.まさし君	ALL
★ウインターヒート（クロスカントリー）	4'37"06	SMK師匠	リック使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	29"46	SMK師匠	リック使用
Gダライアス（ο）連付	53,225,840	ああ～ん違～う♡ そうじゃなぁ～い♡	ALL　漢！あおむけになりて…(忍)
Gダライアス（ξ）連付	33,661,020	T3-キバヤシ(で)(下) クール？ウヒャヒャ	ALL＝おもむろに入るナリ(忍ぶ)
ライデンファイターズ2（連付）	100,308,070	Z.Z	ALL　ジャッジスピア使用
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	1,863,800	VET	2-5
ソルディバイド	5,261,700	店員O.K失くなったけど又、復活？	2周ALL カシュオン使用
ゼロウイング（連付）	7,610,770	ANT	2-5
スプラッターハウス	230,000	山田特集STR	ALL　エクステンド設定なし

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグ	301,030	カメラマンの堤です（どうしましょ）	ROUND29
私立ジャスティス学園	8,477,400	カメラマンの堤です（どうしましょ）	ALL(連)付 (必)付
雷電ファイターズ2	89,100,150	HIR-せたろー	ALL(連)付 ジャッジスピア
雷電ファイターズ2	75,202,180	カメラマンの堤です（どうしましょ）	ALL(連)付 デスヘッダー
雷電ファイターズ2	75,577,490	カメラマンの堤です（どうしましょ）	ALL(連)付 スレイブ
★ストリートファイターⅢ（オロ）	6,230,500	PYO伯爵 WARチンカス	ALL(連)付

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,420,600	RAD	ALL
アームドポリスバトライダー	8,154,600	へなちょ子	ALL　（ROM交換済）
プラカラット（パール＆デール）	3,578,270	パノッティ-SAT	うでだめし ふつう
テトリスプラスⅡ	5,228,900	伊どり＝小林	27連続特別ボーナス
マジカルドロップ3	71,594,658	パノッティ-SAT	L99　MAX39連
私立ジャスティス学園	4,593,600	DNA	ALL 雹・桜
ハーレーダビットソン＆L.Aライダース	2,162,420	IKA	FXRP

セントラル日吉店・J ＆ B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,279,700	AKA	ALL残2 (連)
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,332,900	ZSM	2-7 (連)
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	111,269,790	DAB.S	ALL (連)
怒首領蜂（タイプC）	436,979,550	SAT	ショット強化2-7 MAX 812HIT
バトルガレッガ	11,512,530	角刈り組員二号!!	ALL (連)　2号機
バトルガレッガ	13,720,300	角刈り組員二号!!	ALL (連)　4号機
バトルガレッガ	13,975,330	STF（アルベリパン）	ALL (連)ミヤモト
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（リュウ）	5,917,800	SOP-たりたり(粗)	ALL 真・豪鬼1本落ち
★マーヴルVSカプコン（ガンビット・ロックマン）	4,792,800	リリス-FAM	ALL リリス乱入
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	4,965,600	FAM	ALLさくら乱入 ウルヴァリン　豪鬼

タイトーイン戸塚西口・マーメイド合同　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★出たな！ツインビー	4,654,800	おーちゃん帰って来て!!超切実	全2周ALL 連付
バトルガレッガ	11,586,660	同じ日に3キャラクリア	ALL 2号機
バトルガレッガ	11,466,720	角刈り組員Mr.ジョージ君の弟子	ALL 3号機
バトルガレッガ	13,730,710	おーちゃんの弟子	ALL 4号機
バトルガレッガ	14,116,050	只今シューター募集中	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	14,026,290	誰かうちのゴリラを倒せ!!	ALL
V.V	11,869,820	XICS.K	2-4 154%
マーメイド（京浜急行杉田液）	50円	駅ビルの向かいの建物の2Fです	(連)(同)(電)付

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2階　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	2,670,000	ゴールデン	ALL
ライデンファイターズ2（スレイブ）	108,048,070	J.A.L	ALL
プチカラット（うでだめし）	3,468,270	おがぴー	ALL ふつう
プチカラット（うでだめし）	2,758,850	おがぴー	ALL むずかしい
私立ジャスティス学園	2,633,300	Y.A	あきら＆英雄
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ダッドリー）	4,845,700	KKK-KAZ	ALL
鉄拳3	1'29"61	KKK-KAZ	ALL シャオユウ

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	2,401,100	KMT	2-8
★ストライカーズ1945Ⅱ（F・ウルフ）	3,061,400	KMT	ALL
ストリートファイターⅢ 2NDインパクト	4,728,800	ABC	リュウ ALL

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン	1,239,500	ATL	モリガン(伊) ウォーマシン
パズルボブル4（ひとりで対戦）	1,603,000	D.T.中村	8面(鶴)
エアガイツ（SHUWEN）	69,400	河野	(鶴)
ライデンファイターズ2	16,997,970	池原	S-7(鶴)
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	728,600	EY前田	1-7(鶴)
月華の剣士	1,235,500	AYA	雪(伊)
月華の剣士（タイムアタック）	30人斬り	AYA	楓(伊)
上海　万里の長城（北京）	737,360	マスタ吉くん	ALL(鶴)

チャレハイ通信

●竹芝アミュージアム（東京）
★現在，竹芝では，団体名を募集しています。なんかいかすヤツを…。

●ゲームパリティビット（東京）
★スコア常連組は毎日のように来店しますが，がんばっているのはLIE氏ひとりのみです。がんばれ他の人！！

●PC立川店（東京）
★Mr.まさしさん，御来店ありがとうございました。また，PC納屋橋店のみなさま，以前お伺いしたときは大変お世話になりました。

●タイトーイン戸塚西口・マーメイド合同（神奈川）
★今月からタイトーイン戸塚と合同で集計に参加。よろしくお願いします。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★『侍魂』が1プレイ50円になりました。今まで見ているだけだった人もぜひプレイしてみてください。妙にハマリます。また，当店では現在『ストリートファイターⅢ 2nd』の対戦が盛り上がっています。お隣さんもそうでない人も対戦相手がほしい人はぜひ，御来店くださいませ。

Peak to Peak　五香店　千葉
松戸市常盤平5-19-1　五香駅西口ビル3FA・B号室　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（スレイブ）	99,723,720	JRA	ALL連付
大好きっス	156,400	GS	♡122コ
メタルスラッグ2	2,599,980	ABE	6面
ストリートファイターEX	2,435,900	MAR	ダランALL

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,815,200	あと少しで終る IR2C	ALL (連)(同)付

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス（λ）	31,005,100	DAI	ALL
Gダライアス（ν）	38,371,520	CRM-ZAC―…	ALL
私立ジャスティス学園	5,967,200	うなじ雹	ALL ひょう・らいぞう
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	807,300	セイヴァー仲間募集 どせいさん	ALL
ハーレーダビットソン（FATBOY）	4,095,760	パトラコーポレーションC.B.C.B.	ALL
プチカラット（うでだめし・ふつう）	10,074,070	なめ茸	ALL サファイア
バトルガレッガ	15,071,260	HDK	ALL チッタ
バトルガレッガ	16,128,220		ALL ワイルドスネイル

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー（ノーマル）	5,326,560	BUU	ALL 旧Ver.
ライデンファイターズ2（ライデンMK-IIB）	2,602,540	H・I	S-3 (連)
ライデンファイターズ2（ダークスウォード）	4,573,420	H・I	S-3 (連)
ライデンファイターズ2（ブルージャベリン）	7,162,230	H・I	S-4 (連)
ライデンファイターズ2（フェアリー）	14,549,750	H・I	S-6 (連)
月華の剣士	29人	F4T	楓サバイバルモード
私立ジャスティス学園	4,506,000	K・H	ALL 雹・恭介
マーヴルVSカプコン	1,498,100	K・H	ALL 飛竜・リュウ

Newパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎＝

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン（ロックマン＆春麗）	3,077,600	サバの大群に気をつけろMDK-SKO	ALL(連)(同) 乱入―ハルク
バトライダー（上級）	13,615,430	RECCA-YMN おわりじゃ	ALLストローマン×3
バトライダー（SPECIAL）	7,122,260	-MOR-	13面ALL
★ぷよぷよSUN（ふつう）	1,535,857	ERI 4月10日は…	ALL(連) 童夢に感謝！
オーライル	8,669,780	RECCA-ZAC-Ristar	ALL連付 ノーミス
鉄拳2 Ver. A	1′01″18	SIG	ALL(連)(必) 予選-39秒ポール
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（ウルヴィ＆リュウ）	5,128,800	レッサー	ALL 乱入―さくら
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	36,108,915	CKL-ESK	ALL B×15
バトルガレッガ	15,576,330	ばびんちょ(さ)	ALL ボーンナム
ぷよぷよSUN（やさしい）	879,282	ひまつぶし(ぷ)	ALL(連) 童夢に感謝！

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー Ver B	7,423,380	Ating-AB平 Ago反対！	ALL ノーマル
アームドポリスバトライダー Ver B	8,745,390	AES-NAD オレも反対	ALL 上級コース
アームドポリスバトライダー Ver B	6,274,700	AES-NAD 今回からAESに	ALL スペシャル
マーヴルVSカプコン	3,128,700	AES-茶柱 AESの略は？	ALL
サイヴァーン（3号機）	16,090,830	AES-NAD このゲーム、いや！	2-5
サイヴァーン（2号機）	13,443,070	HARD-ENZO	2-4
月華の剣士	5,505,600	HARD-TORA	ALL 玄武の翁　技使用
閃激ストライカー	675,990,910	HARD-ENZO	ALL
ストライカーズ1945 II（DH98モスキート）	2,199,400	Ating-AB平 オレは広島ファン！	2-8連付
月華の剣士（タイムアタック）	38人	HARD-TORA	楓（力）

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（スレイブ）	104,612,100	ISO	ALL (連)
マーヴルvsカプコン	2,303,800	???	リュウ＆ウォーマシン
ストリートファイターIII　2nd インパクト	5,330,900	ISO	リュウ
月華の剣士（翁）	3,177,500	BEE	
ストライカーズ1945 II（P-38ライトニング）	1,895,100	キムチの(汁)（穴ウメ） KTN㊙-SOS	2-3 (連)
ストライカーズ1945 II（J7W震電）	1,471,600	CID-LED	(連)
鉄拳3	1′58″08	MAZ	ファラン

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5,2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ）	1,441,700	SGL-SAKI（ABC）	ALL 残×2　Ⓑ0
ストライカーズ1945 II（P-38ライトニング）	2,110,400	KTN㊙-SOS	2-5 1周148万
ストライカーズ1945 II（DH98モスキート）	2,027,800	KTN㊙-YES	2-5 1周143万
ストライカーズ1945 II（Tal52フォッケウルフ）	1,740,800	LED	2-4
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	108,237,820REF	ALL (連)　1ミス	

プレイスポット　ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（Cタイプ）	683,721,480	ZBL-NAI	2周ALL 残×4
ブレイジングスター（ウィンディナ）	26,566,830	TWT-ぱすてる	6面ボス
ストリートファイターIII　2nd インパクト	4,946,200	対戦なすぎー(で)	ヤン真ゴウキ有
ライデンファイターズ2	79,598,130	NAS	7面ボス ラスボス手前
G-ダライアス（λゾーン）	30,963,010	ユング	λゾーン ALL
G-ダライアス（νゾーン）	37,649,820	YAN	νゾーン ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハーレダビッドソン	5,244,060	今日は運が悪い IQ?	FZRP AT
ハーレダビッドソン	5,004,010	28号	スポーツスター AT
ハーレダビッドソン	4,641,810	GMB	パンヘッド AT
マーブルvsカプコン	1,406,600	ワーイ焼きイモDe a＋h	ALL　モリガン＆ベノム
アームドポリスバトライダーBver（一般コース）	6,153,950	どうしてもてきトー IRD30NKEL	ALL(連) あと200万
ライデンファイターズ2（スレイブ）	101,291,200	1面てきとう IRD30NKEL	ALL(連)
ゼロガンナー（エキスパート）	1,546,000	ZKR	ALL コブラ使用
サイドバイサイド2RR（超弩級・逆走）	2′59″56	JKR	GTR-MT
月華の剣士（翁）	5,751,100	SNT(新)	ALL　技 てきとう
G-ダライアス（νゾーン）	36,966,620	j・duck-jk	ALL(連) ノーミス

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（ナシーム）	6′50″10	M	ALL ノーマル
エアガイツ（ナシーム）	90,160	M	ALL ノーマル
私立ジャスティス学園	3,517,500	KEI	ALL雹、英雄 ノーマル
鉄拳3	1′10″11	CF-SSS	ALLオーガ2 ノーマル
ストライカーズ1945 II（DH98モスキート）	1,304,500	CF-SSS	2-1(連) ノーマル
怒首領蜂（タイプB）	82,698,560	CF-SSS	2-2 ノーマル
バツグン　SP Ver（Aタイプ）	48,403,790	CF-SSS	ALL(連) ノーマル
バツグン　SP Ver（Bタイプ）	54,088,660	CF-SSS	ALL(連) ノーマル

トミーナムコ　群馬
高崎市本町69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン＆ロックマン）	2,855,500	魔B党―おしょう	ALL (連)(同)
ストライカーズ1945 II（F5Uフライングパンケーキ）	2,016,000	とうぅてえ君	2-4(連) 1周目150万
バトライダー（Ver B）	7,477,630	魔B党―おしょう	ALL 一般コース フライングバロン、ストローマン、ミヤモト
ストリートファイターIII 2ndインパクト	3,915,200	魔B党―おしょう	ALL ヒューゴー
ストリートファイターIII 2ndインパクト	3,238,900	魔B党―おしょう	ALL ユリアン
ストリートファイターIII 2ndインパクト	3,068,500	TAM	ALL ケン
ストリートファイターIII 2ndインパクト	3,583,600	TAM	ALL リュウ
ウインターヒート（スピード・スキー）	11″400	TAM	ノルウェー
ウインターヒート（スピード・スケート）	34″55	魔B党―おしょう	イギリス
マーヴルスーパーヒーローズ	1,921,800	J.P	ALL マグニート

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル4（パズル・ふつう）	11,604,830	I.C.B.M.	ALL
プチカラット（うでだめし・かんたん）	2,351,800	パターン作るヒマが無い、ロリ	ALL レバー
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ユリアン）	3,362,000	魔B党―おしょう	ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ヒューゴー）	3,878,800	魔B党―おしょう	ALL
★月華の剣士	6,065,800	魔B党―おしょう	ALL 翁・技
月華の剣士（サバイバルモード）	35人	超穴ウメ　この店で一番ロリな人	1c 中国人・力
ゼロガンナー（エキスパート）	1,034,100	僕はロリコンです。いやマジで真性っス	10面 中島君使用
アームドポリスバトライダー（Ver B）	7,571,760	魔B党―おしょう	ALL 一般コース
サイドバイサイド2RR（超弩級・逆走）	3′05″33	MO.	LANCER AT.

電脳空間遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャファイター3tb	1′36″29	犬GP-sas-(殺)-N	ALL カゲ
ぷにっきいず	644,450	SAS-ANP	ALL 62ぷに
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,808,830	SAS-ANP(ひ) 卒論提出2週間前	ALL 全消し×9
怒首領蜂（タイプC）	524,840,610	HLK	ALL 残2ショット
ソルディバイド（カシュオン）	5,337,800	(改)女鳥羽丸	ALL 8万落ち
ライデンファイターズ2（フェアリー）	91,136,230	UZI	ALL

アミューズメント　ピア☆フェスタ　山梨
甲府市中小河原571-1　☎0532-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャルズパニックS	ALL	俺はゲーマー!!(馬)(鹿) マクロス店長(悪)	ALL
テトリスプラス	1,000,000＋α	ピザぎょうざフェチ HLKmkII	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	HLK氏弟子にして下さい！	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	こんな物喰えるかぁ (怒)ピザぎょうざ	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	タドさん元気？ XEN-T.T	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	うつ病から復活!! ヌンパラ♡アチョチョチョー!!!	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	え！マクロス2周？すげぇー！	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	最近見ないぜ ラガー小峰	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	時給300ペソ ヌンパラ	100万＋α
テトリスプラス	1,000,000＋α	全裸にルーズソックス♡（基本）	100万＋α

●Peak to Peak五香店（千葉）
★スコアラー募集中！当店は，新京成五香駅ビル中にあります。

●熊谷ガリバー（埼玉）
★仙台パルの和泉さん，T.Bさん，しん太さん，御来店ありがとうございました。全一めざしてがんばってください。この1か月で，たけぞうさん，本村君，三上さんの3人がやめてしまいました。長い間お疲れさまでした。

●ゲームコンドルパートII（静岡）
★先月行なわれた，『侍魂』（3D）大会，優勝は村田様の火月でした。

●PC納屋橋店（愛知）
★PC立川のO.Kさん御来店ありがとうございました。お話できてすごくうれしかったです。お互いがんばりましょう。またの御来店お待ちしていまーす。　From　AMC谷

●オレンジペコ（愛知）
★ただ今『対戦とっかえだま』のビデオを制作しています。ほしい人は当店までTELしてください。　by　店員倍損

●プレイシティチャレンジャー（大阪）
★『バーチャロン』の得意な人，ぜひ御来店ください。☆遠征歓迎〜☆　担当　氷室

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13号スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス外伝	10,162,210	しっぽタコ無し	ALL　フウセンウナギ
ブレイジングスター	26,248,820	ブレイジングファイター1号	摩雪　6st
バーニングファイト（ランクイージー）	198,800	バーニングファイター2号	ビリー 3面
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	24,215,689	ASD-TMY	ALL　＝竜60万9
アームドポリスバトライダー（面数優先）	9,063,940	SDD-KRQ	ショーティS×3 ALL
アームドポリスバトライダー（点数優先）	10,407,860	KIL-EEs	ゴールデンA×3 7面
怒首領蜂（Cタイプ）	346,520,960	ASD-由貴香織里 SDD-なにマニア	火蜂S強化 772HIT
クォース	243,300	面重視やってミソ KAZ	1012 6-7
侍魂　3D	920,050	2-イチ	4：51：1 4　ナコルル

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャステイス学園	2,079,500	HRT	エッジ＆ハラ
ストリートファイターIII	4,072,800	TAK	ゴウキ
ヴァンパイアセイヴァー2	1,238,560	TEN	ジェダ　乱入キャラ龍
月華の剣士	1,894,900	TAK	斬鉄
月華の剣士	1,821,400	TAK	守屋
月華の剣士	1,771,600	TAK	わしずか
戦国エース	825,000	仁	ぽうず
マーヴルvsカプコン			

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレンジングスター（ウィンディナ）	52,917,700	「セバスチャン」（風邪直んねーよ）	ALL　(連)
★ストリートファイターIII　2nd インパクト	7,524,600	L2A-GYO	ALL　(連) オロ
★ストリートファイターIII　2nd インパクト	8,763,400	ヅガ夫	ALL　(連) ユリアン
★ストリートファイターIII　2nd インパクト	8,572,300	GAY-DIL	ALL　(連) ゴウキ
ライデンファイターズ2（エイジスIV）	103,852,300	L.W	ALL　(連)
ストライカーズ1945II（J7W震電）	2,773,300	まなべっ子	ALL　(連)
G-ダライアス（ν ゾーン）	37,352,1300	Q	ALL　(連)
★G-ダライアス（ξ ゾーン）	33,784,250	祝！カードキャプターさくら放映開始♡	ALL　(連) 512×1
G-ダライアス（ο ゾーン）	53,541,260	T3-WIZ	ALL　(連)
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	692,500	WZH	ALL　(連)(同)

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（Tal52フォッケウルフ）	2,370,400	Y3(連)	2-8 連付
月華の剣士（守矢）	2,084,500	GSX-R	ALL
月華の剣士（鷲塚）	1,247,800	K.F	ALL
月華の剣士（あかり）	1,029,800	S.G	ALL
月華の剣士（紫鏡）	883,800	K.F	ALL
月華の剣士（楓）	884,500	K.F	ALL
月華の剣士（李　烈火）	827,400	D.S	ALL

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル4（ふつう）	133,029,220	ASG-如月浪人-RIN	R20
パズルボブル4（おこさま）	107,668,940	ASG-如月浪人-RIN	ALL
モトクロスゴー（中級）	1′41″35	CNN	250CC COMなし
ライデンファイターズ2	98,766,760	HIR	ALL スレイブ
ウインターヒート（スラローム）	23″81	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ロシア人
ウインターヒート（スキージャンプ）	152.82m	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ロシア人
ウインターヒート（ボブスレー）	41″34	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ロシア人
ウインターヒート（スピードスケート）	33″78	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ロシア人
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′43″39	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ノルウェー人
怒首領蜂（Bタイプ）	268,509,980	またいずれ	2-6 SHOT強化

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイデングスター	41,603,820	との仕様-(T) ヘルハウンド	
ライデンファイターズ2	106,815,320	G.S.K	ALL　(連) ライデンMk-II
ライデンファイターズ2	103,448,800	G.S.K	ALL　(連) イレイザー
★アームドポリスバトライダーBver	13,533,350	G.S.K	ALL ポリスチーム
マーヴルvsカプコン	2,856,000	Y.O	ALL　モリガン ウォーマシーン
★バンバンボール	74,827,2921	W.Z.H	ALL　(連)
★フェリオス（ハード）	1,238,660	天理剣聖 T.E.N	ALL　(連) ハード
★フェリオス（イージー）	859,020	天理剣聖 T.E.N	ALL　(連) イージー
★テラフォース	1,653,200	天理剣聖 T.E.N	ALL　(連) 相打ち7回

コアラッキー　静岡
磐田市国府台7-9　☎0538-39-2390

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	2,669,900	杉山君　しょうがない、なっちゃうもん	

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	5,183,700	PC立川定員O.K	2周ALL
ドラゴンセイバー（ライフ×2）	1,007,430	SOLID-AMC(谷)	ALL(連)付 残×6
レイフォース	5,940,700	他界記念？ LED	ALL(連)付 残×0
サラマンダ	4,427,100	うぉーマルチ～ HMX-きらあっ	6-2
バトルガレッガ（ガイン）	12,412,240	SOLID-AMC(谷)	ラスボス 鳥270万
★モトクロスGO！（上級　DEVIL）	3′11″35	QBX	ALL　1人 COMなし
モトクロスGO！（中級　YZ250）	1′41″81	CNN	ALL　1人 COMなし
アルペンレーサー2#（レース）	1′37″369	ASG-如月浪人-RIN	ハイスピード ダウンヒル
ストリートファイターEX（ケン）	1,171,200	格闘の稼ぎは苦手 AMC(谷)	ゴウキで死亡
テトリスプラス2（パズルモード）	1,796,100	ヤル気はゼロです-如月浪人-RIN	ALL 助手子

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	111,378,870	AXIOM-H.Y(奈)	ALL
ライデンファイターズ2（ミクラス）	105,399,550	AXIOM-H.Y(奈)	ALL
ビートマニア（ストーリー）	499,596	元祖大通芸人 ばあにん☆(上)	ALL DJ91.OK
★ビートマニア（エキスパート）	639,194	新曲もやります よろしくっ☆	ALL D(G)873
マーヴルvsカプコン（ウォーマシン、ロックマン）	2,762,000	S0P-せのん(祖)	ALL
ゼロガンナー（ナカジマ）	1,557,000	ヘリ仙人	ALL
ゼロガンナー（コブラ）	1,541,500	ダメ夫	ALL
ブレイジングスター（ペプロス）	31,197,740	消火栓から毒電波	ALL
ストライカーズ1945II（J7W震電）	2,795,700	サチョー氏合格祈願 R-N　中野龍三	2周ALL 残0

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,826,600	ドーピングゲーマー	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ＝ドーマ）	1,535,700	ジェダイ	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,686,900	パペットマスター	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,783,200	EFA氏 お元気ですか？	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,411,400	チャック	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,190,300	カイビト大好き♡	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,492,500	ブロン兄　修行中	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,973,400	家スコ　300万	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,483,900	水、流します　(便)	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,510,600	サスガッチ♡	ALL　(連)(必) ダジャレ使用

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レーシングジャムDX（NIGHT）	2′01″875	TPL	ALL
レーシングジャムDX（DAY）	2′9″871	TPL	ALL
★レーシングジャムDX（ジムカーナ・初級）	42″160	穴ウメです。たこまる	ALL
レーシングジャムDX（ジムカーナ・中級）	48″196	ESP	ALL
レーシングジャムDX（ジムカーナ・上級）	50″517	BTO-ALL	
将棋の達人	49手	ASG-如月浪人-RIN	ALL
★対戦とっかえだま（柳名取三郎）	5,422,400	粗店稼ぎ大失敗（怒）定員倍損	ALL(連)79 個29連鎖

チャレンジャー　ガムガム店　大阪
吹田市岸部南1丁目24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（三島　拳）	10′25″40	鬼八門キャンセル	ALL隠し有 69040pts
サイバーン（③号機）	21,724,230	NALぞう(尻) 豪穴寺一族2お梅	ALL(連)付き 仲道大志です
アームドポリスバトライダーBver（特別コース）	5,995,820	H.T	ALL
ビートマニア（ノーマル）	422,356	KOH	ALL
私立ジャスティス学園（電、アキラ）	5,173,700	A.D	ALL
ライデンファイターズ2（フェアリー）	102,118,030	ならさん	ALL(連)付き
サイドバイサイド2RR（初級）	2′21″60	RVFで来た人	ALL
鉄拳3（ポール）	0′42″06	HOGE SEA（ボーカル）	ALL(同)付き
鉄拳3（平八）	0′53″80	明大前アイン見参（大阪帰りでした）	ALL(同)付き 予選43秒
鉄拳3（エディ）	1′50″66	ホェ～やる気ねェー	ALL(同)付き

ゲーム　ブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43第1ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	1,502,900	KAZ	ALLリュウ ウォーアシン
エアガイツ	79,120	SQR	ALL YOKO
エアガイツ	8′29″03	H.Y	ALL HAN
ゼロガンナー	553,100	N.B	STAGE 6 ナガシマ
バトルガレッガ	13,330,250	MDK(よ)	ALL ガイン
月華の剣士	1,396,300	DEN	ALL 雪
ジャスティス学園	5,633,400	AMQ	ALL 雹・夏
アームドポリスバトライダー	8,970,380	MDK	ALL マリアL7
エアガイツ	84,080	KTR	ALL サスケ
エアガイツ	8′19″67	KTR	ALL サスケ

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京九千本通下立売下る小山町888ドルスIII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★全日本プロレスフィーチャリングバーチャ	28′04″	CHK小堀（6Lクラス）	ALL ジェフリー
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	101,984,980	MISSON終3これらり帰投する	ALL　(連)
ゼロガンナー（コブラ）	1,522,800	大門 目指せノーボンバー	ALL
ゼロガンナー（ガンシップ）	1,504,600	大門 君ならできる！	ALL ムリ？
ストリートファイターIII　2nd インパクト	6,639,400	BBC	ALL ユン
ストリートファイターIII　2nd インパクト	7,926,700	B大鶴　(ぴ)安	ALL ゴウキ
ストリートファイターIII　2nd インパクト	4,873,500	B大鶴　(ピ)安	ALL　(連) ヤン

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイジングスター（ペプロス）	44,073,340	さらばゲームプラザとよなか!!	ALL(連)
ブレイジングスター（ヘルハウンド）	20,679,670	そろそろクマやりますわ　GM	6面(連)
ライデンファイターズ2（ミクラス）	102,397,810	AXIOM-H. Y (奈良)	ALL(連) 残0
ゼロガンナー（アパッチ）	1,203,900	ヘリ仙人	ALL(連) 残0
★ファイティング武術2nd!（ランファン）	2′02″86	WILLARD-＝ドクロマニア	ALL
プチカラット（うでだめし、ふつう）	2,510,200	永遠の浪人生ゲーマー S. K	ALL
Gダライアス（ξ ゾーン）	33,496,130	L2A-大明神♡	ALL(連)
★19XX（震電）	19,545,600	ミヤモトとクジラの恋人　K. N	ALL(連)
ガンバード（バルナス）	2,247,000	J.G. K-ALL (副)	2周ALL(連)
ドンキーコング	549,500	J.G. K-ALL (副)	L=21-3

●チャレンジャー関大前店（大阪）
★誰でもかまいません，スコアをだしに来てください！
●タイトーイン002スタジアム（大阪）
★この号がでるころに新店舗で営業を始めているかもしれませんが，店が開いてないときはごめんねね！　by　明大前アインより
●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
★ただ今スコア・アタック推奨キャンペーン実施中。くわしくは当店スコアラーまで！！
●サンゲーム岡山（岡山県）
★TPL氏，TMR-たこまる氏御来店ありがとうございました。香川のRUN君他，香川から来てくださったみなさまも御来店ありがとうございました。今度は1番につぶれちゃだめよんTPL氏！　by　SANふ

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（李　書文）	49,3808	八極門神技！！神槍 NOB	1c ALL クラウド無し
セガラリー2（ストラトス）	4′24″23	Hituni♡	1c ALL MT
魚ポコ	1,625,600	DST♡まりりん RETURNS	3-5 凡ミス

タウンスポットプレイランド茨木店　大　阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ (韓大韓)	77,840	エアガイジ五十嵐	ALL
ハーレーダビッドソン (FXRP)	4,881,830	MSJ-T.M(穴)	ALL.AT
闘魂列伝 (橋本真也)	ALL	KEN	ALL
ライデンファイターズ2 (フェエリー(連))	102,527,310	森下純菜♡MSV	ALL 700万落ち
ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	5,422,800	IC?W?	ALL リュウ
ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	5,174,000	Kos	ALL ケン
私立ジャスティス学園	6,196,600	ROL、ロリー	ALL 雹・将馬
プラカラット (腕だめし、やさしい)	414,500	MSJ-T.M(穴)	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大　阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー (上級)	8,075,490	穴ウメ夢さがし	ラスボス ショーティ
マーヴルvsカプコン	2,045,300	ライジングスゲー ARI(よ)	ALL
怒首領蜂 (Aタイプ)	258,922,270	へたれ星人(偽)	2-7 ショット

プレイシティチャレンジャー　大　阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット (おはなしモード)	433,800	店員4	ラルド使用 ノーマルALL
プチカラット (おはなしモード)	470,760	エヴァ4	パール使用 ノーマルALL
プチカラット (おはなしモード)	484,650	エヴァ4	パール使用 ハードALL
ゼロガンナー (エキスパート)	844,400	MRP-S.T	コブラ改使用 9面まで
メタルスラッグ2 (フィオ使用)	3,126,790	A.K	6面まで
私立ジャスティス学園	5,199,900	DKG部員　G.S	ALLクリア 雹
私立ジャスティス学園	5,206,000	ヲマール	ALL クリア 響子・英雄
ブレイジングスター (ペプロス使用)	18,461,210	いかさま神父さん	6面まで (連)付
アームドポリスバトライダー (カーペットのみ)	6,927,550	A.K	上級 7面まで
マーヴル・スーパーヒーローズvs ストリートファイター	2,006,600	H.M	ALLクリア

TiLT堺東　大　阪
堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′39″90	INO	吉光 ALL
鉄拳3	1′41″90	INO	平八 ALL
ザ・キングオブファイターズ'96	483,500	あなうめくん クリア出来ません。	テリー、レオナ、マチュア
ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス)	235,200	あなうめくん クリア出来ません。	マーストリウス
ファイターズヒストリーダイナマイト (クラウン)	188,350	あなうめくん クリア出来ません。	クラウン
ファイターズヒストリーダイナマイト (ザジィ)	170,400	あなうめくん クリア出来ません。	ザジィ
イチャイチャファイター	6,255,900	あなうめくん	4面 連付
パズルボブル4	6,619,480	あなうめくん	20面

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0743-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	1,708,400	しーるそーとしきょう	ALLモリガン&W.マシン
サイヴァーン (TYPE-1)	12,634,500	うっしさん	2周目3面
サイヴァーン (TYPE-3)	15,407,150	R.S	2周目4面
全日本プロレスフィーチャリングバーチャ	41″43	GDS-Hyde	ALL 馬場さん使用
スプラッターハウス	1,290,900	MAX・三尾真一	ALL 苦節9年
メタルスラッグ2	3,014,860	R.S	6面

ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路　兵　庫
神戸市灘区岡本2丁目11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	1,728,000	ミッチー	ALLリュウ モリガン
パズルボブル4 (ひとりで対戦)	2,014,930	海が好き	G　8R ふつう
私立ジャスティス学園	4,515,800	MAT	ALL 雹・雷蔵
鉄拳3	2′06″03	CB4	ALL オーガ2
鉄拳3	1′46″31	CB4	ALL 吉光
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	60,879,450	OUM	ALL　(連)付
ライデンファイターズ2 (フェアリー)	71,708,470	ボンバー命 6まろ	ALL　(連)付 残1
サムライスピリッツ	923,400	ありがとう力心物 S.0	ALL　修羅 ビムルル
サムライスピリッツ	925,550	TKA	ALL　修羅 幻十郎
サムライスピリッツ	935,810	H.A	ALL　修羅 ナコルル

ジャスコ川西店プレイランド　兵　庫
川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ (チームバトル)	30,429,100	JKP-ACE そろそろ運ゲー？	ALL
私立ジャスティス学園	5,976,700	受験2日前。爆死 JKP-D.M翔	ALL P×0雹　恭介
私立ジャスティス学園	6,223,800	ヒロアキ	ALL 雹・雷蔵
ブレイジングスター (ヘルハウンド)	41,807,000	HATI 6ボスきつい！	6面
マジカルドロップ3 (スゴロクモード)	9,999,999	やっとたっせい♡ AKY	6マス ジャスティス
月華の剣士 (十三、力)	898,600	ホンサン	ALL
ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	2,420,000	ホンサン	1P側アレックス 豪鬼に負け
アームドポリスバトライダーBバージョン (上級)	7,456,500	穴ウメです JKP-ACE	6面ボス 警察官チーム
アームドポリスバトライダーBバージョン (特別)	8,522,590	毒舌トーク(再)森森	18面エディットラスボス

ゲームセンターピノキオ　兵　庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーオリンピックインナガノ	294.9	MLR	スキージャンプラージヒル
ハイパーオリンピックインナガノ	56″27	MLR	スノーボード Gスラローム
ハイパーオリンピックインナガノ	1′23″97	HHH	Aスキー Gスラローム
ハイパーオリンピックインナガノ	35″959	MLR	リュージュ
ハイパーオリンピックインナガノ	1′15″73	MLR	Aスキー スーパーG
ハイパーオリンピックインナガノ	31″90	MLR	スピードスケート 500m
ハイパーオリンピックインナガノ	39″88	MLR	ボブスレー
ハイパーオリンピックインナガノ	1′41″40	MLR	スピードスケート 1500
ハイパーオリンピックインナガノ	212.17	ELT	エアリアル
バトルガレッガ (SS版)	24	某誌レビュー 4人合計点	わかってねー

扇ケ丘レジャーセンター　石　川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルライスト (サンプル)	232,400	SR平-YAM(甘)	ALL ツァイ
ブレンジングスター	26,664,400	KAZ	7ボス破壊 ウィンディナ
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	102,278,950	M.I	ALL(連)
ゼロガンナー	1,317,700	たけだくん	ALL コブラ
★ストリートファイターZERO2 (ロレント)	3,129,200	だ	ALL(連)(必)
ストライカーズ1945Ⅱ (J7W震電)	2,745,700	まなべっ子	ALL(連)
ストライカーズ1945Ⅱ (P-38ライトニング)	1,320,500	二水にもリーフ病か？　KAZ	2-2　(連)(必)
ストライカーズ1945Ⅱ (Tal52フォッケウルフ)	1,300,100	KAZ ALLならず　歩いて帰る	2-2　(連)(必)

サンゲーム岡山　岡　山
岡山市中央町3-8　☎086-231-4051

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	15,801,700	ぴかちゅうマニア	ALL ガイン
★スプラッターハウス	1,302,500	RUN	ALL　残0
★ロストワールド (NEWバージョン)	8,602,200	KOH	ALL　(連)(必) 残ZENNY52.5万
ウインターヒート (スラローム)	22″93	あと0.3秒（泣） たこまる(変)(爆)	ロシア
ウインターヒート (スピードスキー)	11″186	連射遅いです たこまる(変)(爆)	ロシア
ウインターヒート (クロスカントリー)	4′42″93	芥香お嬢様〜（謎） たこまる(変)(爆)	ドイツ
ウインターヒート (総合得点)	11,679	来店記念ってことで "TMR" たこまる	ドイツ
ガンフロンティア	巻き寿司ファン	ということで楽しかったです。次回は名古屋で。	ALL　(連)

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡　山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえだま	4,656,600	ダーツ	ALL教授2 連鎖74面
私立ジャスティス学園	4,281,800	我命有限三樹愛統	1コインAL Lエジサクラ
私立ジャスティス学園	3,903,300	井宿スト　NAO	ALL雹エッジ
プラカラット (ストリーモード)	472,710	晴明	ふつうALL オパー
プラカラット (うでだめしモード)	2,165,930	ダーツ	ALLふつう 師匠パトラ子
ストライカーズ1945Ⅱ (DH98モスキート)	3,528,600	NHK	2周ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡　山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	2,191,600	KAG三厳 ウルバリン〜Rメン	ALL
侍魂64	950,000	SRX-TO マジスコア記録あり	ALL　羅刹 覇王丸
侍魂64	940,750	KAG 三厳 画面フラッシュなし	ALL　羅刹 犬ナコルル
私立ジャスティス学園	6,159,700	SRX-TO タコチュウのパクリ	ALL 雹・恭介
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	93,634,450	K.S	ALL　(連)付
ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	70,722,530	K.S	ALL　(連)付
ブレイジングスター (ペプロス)	26,729,590	K.S	ALL　(連)なし
エアコンバット22 (初級)	142,732	DAMラリ〜イィ〜 ウルフパックもどき	ALL F-14D
パズルボブル4 (ノーマル)	6,710,830	RAN・AIM おためしスコア	ALL Xゾーン
★メタルスラッグ2	1,994,310	SRX-TO	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島　根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2 (スレイヴ)	100,715,700	RYOの弟子-H・M（森広英憲）	1cALL
ストライカーズ1945Ⅱ (J7W震電)	1,333,600	M80	1c2-2
ストライカーズ1945Ⅱ (F-5Uフライングパンケーキ)	1,380,700	RYOの弟子-H・M（森広英憲）	1c2-1 街ステージ
ゼロガンナー (ガンシップ)	1,035,600	AKI・M	1cエキスパート10面
モトクロスGO! (上級)	3′20″75	KMI	T.T ＄デビル使用
私立ジャスティス学園	5,111,600	GO	1cALL 雹・雷蔵
月華の剣士	2,173,000	RYO-出雲良子の許嫁	1cALL 雪1技
対戦とっかえ玉	2,086,900	HID	1cALL 21連鎖
ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	5,454,200	FCF	1cALL リュウ使用
ワールドヒーローズパーフェクト	10,024,300	RYO-出雲良子の許嫁	1cALL 出雲良子使用

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広　島
大竹市新町1丁目2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレオパトラフォーチュン	172,442,160	SIN	ALL 1666BL
ウインターヒート (スピードスキー)	11″231	YUN	ドイツ人
ウインターヒート (スキージャンプ)	164.37m	YUN	ロシア人
ウインターヒート (ダウンヒル)	34″33	N. T	ドイツ人
ウインターヒート (ショートトラック)	44″73	YUN	ドイツ人
ウインターヒート (スラローム)	26″36	YUN	ドイツ人
ウインターヒート (ボブスレー)	41″82	YUN	ロシア人
ウインターヒート (スピードスケート)	33″98	YUN	イギリス人
ウインターヒート (クロスカントリー)	5′00″26	ISO	ロシア人

チャレンジバンバン　愛　媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ (P-38ライトニング)	BANRI	2-8(連)	
ライデンファイターズ2 (スレイブ)	109,673,180	FAD-LXSVII	ALL(連)
ブレイジングスター (ペプロス)	36,506,520	S.H	ALL
バトルガレッガ	11,804,420	AMT-QSD-PPP	ALL チッタ
プチカラット (むずかしい)	2,288,760	マッドダンサー	ALL
怒首領蜂 (Cタイプ)	219,940,970	AMT-WAN	2-6 ショット

ビッグウェーブ　高　知
高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	3,799,700	何とか追試はまぬがれた。　さきお	ALL
侍魂 (右京)	957,770	本田	ALL
アームドポリスバトライダー (ver B)	12,899,120	俺がスコアラー!?只の巨根ですよ。(汁)	ALL
★怒首領蜂 (Bタイプ)	634,749,270	LAOS-長田仙人	ALL　1周 1.84億
D&D® SOM (ファイター)	3,884,197	本日のTV番組 ワカメさん	ALLバグ無 4分×14
D&D® SOM (フレリック)	3,732,561	「ふねダブルKO」「マスオ裏拳」ほか	ALL 4分×12
D&D® SOM (エルフ)	4,104,223	国士2発分のダメージをくらった。入菱	ALL 4分×14
G-ダライアス (νゾーン)	32,887,620	DNA	ALL
★ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	6,179,800	持病の膣ケイレンさえ無ければ…。(汁)	ALL ダッドリー
ライデンファイターズ2 (スレイヴ)	95,025,950	つね	ALL

モンキーハウス本館　福　岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スターグラディエイター	1′27″47	G.M.C機械T・H(ぼ)	ALL (連)(同)
★アベンジャーズインギャクティックストーム	786,700	G.M.C機械T・H(ぼ)	ALL (連)
CYVERN (3号機)	22,857,750	うわーヤベー 全然だめです。	ALL　(連) ボロボロ
★ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,688,100	ウーキーMST	ALL　(連)
G-ダライアス (ξゾーン)	33,506,000	T3-黄ばみやし(で)	ALL　(連)

サブカルチュア　福　岡
筑紫野市二日市北一丁目二番地三号黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★G-ダライアス (οゾーン)	53,730,940	T^3-WIZ	ALL　(連)付き
ハーレーダビッドソン	5,273,110	KMS(爆)(歓)	ALL
レイストーム (R-GRAY1)	16,129,700	RAG-ゆのっぴぃ(死)	1c8面
メタルスラッグ2	4,059,510	FTC-MIY	1c6面
マーヴルvsカプコン (へきる＆鉄まん)	2,040,700	みそ汁より馬でしょうー(よ)	ALL
月華の剣士 (じじい)	5,937,700	(局)長	ALL
ストリートファイターⅢ　2nd インパクト	6,265,000	足りまやん できまやん	ALL　(連)付 ケン

・ビデオゲーム・

クラシック　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

アトラス

怒首領蜂	98,000円	'97年	シューティング	有	有		サン・カンパニー

ウッドプレイス

ミッション660	25,000円	'86年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ファイアトラップ	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

エイティング／ライジング

アームドポリス バトライダー	85,000円	'98年	シューティング	有	有		サン・カンパニー

SNK

～幕末浪漫～月華の剣士	45,000円	'97年	対戦格闘	有	有		サン・カンパニー
サファリラリー	45,000円	'79年	カーレース	無	有		ソフトショップ★マリオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	32,000円	'97年	対戦格闘	有	有		サン・カンパニー

カネコ

富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

マーヴル vs.カプコン	145,000円	'98年	対戦格闘	有	有	ROM 125,000円	ソフトショップ★マリオ
私立ジャスティス学園	105,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
ロストワールド	98,000円	'88年	アクション	有	有	パネル付	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック	79,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	69,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	38,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	サン・カンパニー
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エリア88	30,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
戦場の狼II	30,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アレスの翼	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラストデュエル	25,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
X-MEN vs.ストリートファイター	23,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ソフト	サン・カンパニー
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バルガス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファイナルファイト	20,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ラッシュ＆クラッシュ	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイドアーム	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイアセイヴァー2	15,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
エリア88	15,000円	'89年	シューティング	有	有	海外	メッセサンオー
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
キング オブ ドラゴンズ	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ナイツ オブ ザ ラウンド	14,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
戦場の狼II	13,000円	'90年	アクション	有	有		メッセサンオー
ストリートファイターZERO2アルファ	12,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
天地を喰らう2	12,000円	'92年	アクション	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイアハンター2	10,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	サブ	ママトップ
ヴァンパイアセイヴァー	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	メッセサンオー
ヴァンパイアセイヴァー2	7,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	サン・カンパニー
ヴァンパイアハンター2	7,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフト	サン・カンパニー
ヴァンパイアハンター	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
スーパーストリートファイターII X	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	4,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ

コナミ

ストラテージX	40,000円	'81年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
コンバットスクール	25,000円	'87年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ミスター五右衛門	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
メガゾーン	18,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
魂斗羅	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	13,000円	'95年	パズル	無	無	特価品	ファントム
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
少林寺ロード	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ピンポン	5,000円	'85年	卓球	有	有		カナヤ商会
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

シグマ

バトルクルーザーM12	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サウロ	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

サターン	53,000円	'83年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロッドランド	35,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
銀河任侠伝	32,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゲーム天国	28,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
伊賀忍術伝	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
破兆	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゲーム天国	16,000円	'95年	シューティング	有	有		ママトップ
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トップローラー	10,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

セイブ

ライデンファイター	49,000円	'96年	シューティング	有	有	ROM 18,000円	ソフトショップ★マリオ

セガ

バーチャファイター3	300,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ブラスト筐体ごと	ファンタジークラブ
バーチャファイター3	185,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
バーチャファイター3	150,000円	'96年	対戦格闘	無	有		ママトップ
スペースハリアー	98,000円	'85年	シューティング	無	有	パネル付	ソフトショップ★マリオ
シャドーダンサー	30,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会

エイリアンストーム	25,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	23,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
イースワット	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ソニックブーム	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーチャファイター	20,000円	'93年	対戦格闘	無	有	ハーネス付	カナヤ商会
ベイルート	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン2	18,000円	'97年	シューティング	有	有	カセット	サン・カンパニー
モンスターランド	17,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム
ボナンザブラザース	15,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ギガス	10,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ギガスII	10,000円	'86年	ブロック崩し	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
タイトルファイト	3,000円	'93年	ボクシング	無	無	レバーで動く	ファントム
テトリス	3,000円	'88年	パズル	有	有		ママトップ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

タイトー

Gダライアス Ver.2	50,000円	'97年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
Gダライアス Ver.1	49,000円	'97年	シューティング	有	有		ファントム
Gダライアス	40,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
Gダライアス	38,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ダライアス	30,000円	'86年	シューティング	無	有	基板のみ	カナヤ商会
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ダライアスII	25,000円	'89年	シューティング	無	有	基板のみ	カナヤ商会
レイストーム	25,000円	'96年	シューティング	有	有		ファントム
ミズバグ大冒険	22,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャメルトライ	20,000円	'91年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ラスタンサーガ	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザインドスリーナ	18,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ハレーズコメット	18,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ワードナの森	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
陸・海・空	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
ハットトリックヒーロー95	2,000円	'95年	サッカー	有	有	サブ	ママトップ

ダイナックス

麻雀ファンタジックラブ	3,100円	'96年	麻雀	無	無		ファントム

中央リース

タイムリミット	55,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファニーマウス	30,000円	'82年	アクション	無	有		カナヤ商会

テーカン

スターフォース	25,000円	'84年	シューティング	有	有		ファントム

データイースト

エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ダーウィン4078	38,000円	'86年	シューティング	有	有		ファントム
ウルフファング	18,800円	'91年	アクション	有	有		ファントム
ウルフファング	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
コブラコマンド	15,000円	'88年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	6,000円	'95年	パズル	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

西遊降魔録	15,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン
ダブルドラゴン3	14,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
熱血硬派くにおくん	10,000円		アクション	無	有	USAバージョン	ファンタジークラブ
ザ・コンバットライブス	5,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

テクモ

アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
闘姫伝承 エンジェルアイズ	23,000円	'96年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
雷龍	18,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
でろ〜んでろでろ	12,000円	'95年	パズル	有	有		メッセサンオー
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	120,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
鉄拳3	110,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
バラデューク	33,000円	'85年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ソウルエッジ	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ママトップ
ギャプラス	25,000円	'84年	シューティング				ファンタジークラブ
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ギャラガ	15,000円	'81年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
子育てクイズ マイエンジェル2	15,000円	'97年	クイズ	有	有	新品	トライ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		メッセサンオー
子育てクイズ マイエンジェル2	7,000円	'97年	クイズ	有	有		メッセサンオー
エメラルディア	5,000円	'93年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモ ギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	2,000円	'96年	クイズ	有	有		メッセサンオー
熱闘!激闘!クイズ島	2,000円	'93年	クイズ	有	有		トライ

日本物産

戦え!ビックファイター	22,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'84年	ボクシング	無	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJR	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

UPL

バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ:〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667

■ファントム:〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ☎03-3257-1126

■メッセサンオー:〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453

■サン・カンパニー:〒215-0013 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459

■ファンタジークラブ:〒326-0845 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926

■ソフトショップ★マリオ:〒390-0812 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536

■カナヤ商会:〒532-0002 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

■レクトロン:〒578-0976 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028

■ママトップ:〒420-0804 静岡県静岡市竜南1-1-54 ☎054-248-7700

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
R-TYPE レオ　12K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
エアーデュエル　10K
ジッピーレース　5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
ムーンパトロール　15K
銀河帝国の逆襲　15K
WWⅢ(ワンダーウォー3)　88K

SNK
サイコソルジャー　48K
ギャングウォーズ　5K
ストリートスマート　5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用
カセット各種 0.5k~ 各種

カプコン
ソンソン　15K
エグゼドエグゼス　25K
ガンスモーク　25K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
〃 ターボ　8K
USネイビー　18K
アレスの翼　18K
チキチキボーイ　15K
ひげ丸　15K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応)　2K
バツグン　15K
ヴィマナ　8K
フィグゼイド　6K
達人　6K
達人王　12K

コナミ
グラディウス(電源H付)　35K
〃　〃　Ⅱ　20K
〃　〃　Ⅲ　25K
魔獣の王国　58K
スーパーヘリ・コブラ ⓒ　5K
ツタンカーム　12K
ハイパーオリンピック　8K
フロッガー, とおる君　各12K
サーカスチャーリー　8K
ローラーゲームズ　8K
バトランティス　48K
パロディウス, ヘクシオン、
出たなツインビー　各2K
GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
プラスアルファ　28K
ロッドランド　15K
ポップフレーマー　12K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
・エンゼルキッス(ROM)各1K
メガシステムマザー　格安

デコ
空手道・ロボコップ　各 5K
大相撲　5K
スクランブルエッグ　18K
チェルノブ　48K
クルードバスター　5K
デスブレイド　5K
ドラゴン忍者, Fファンタジー7K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
スーパーバーガータイム　10K

セガ
アッポー、ロボレス　各12K
ファンタジーゾーン　15K
ミスターバイキング　28K
ヘビーメタル　28K
ごんべーのアイムソーリー　28K
カルテット 2 16A　15K
シャドーダンサー, しのび　各5K
ボナンザブラザーズS24)　10K
クラックダウン S24　10K
テトリス、コラムス　各3K
ラフレシア, ガルディア　各25K
ピタゴラスの謎 S付　10K
ワンダーボーイⓒペンゴⓒ　各5K
モンスターランド　15K
デュアルボード　各種
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、侍、他、
価格等は、情報FAX(下記)を!

タイトー
スペースインベーダーCL　25K
バイオアタック　35K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
奇々怪界　5K
べんべろべー　15K
メイズオブフロット　3K
シーファイターポセイドン　18K
中華大仙, フリップル　各3K
パズニック　3K
バブルボブル　12K
黄金の城　18K

ザ、ピット　10K
飛翔鮫(F.SHARK)　5K
究極タイガー　5K
アルカノイド S付　5K
〃 リベンジー S付　5K
ヴォルフィード, パラメデス各3K
レイメイズ、女三四郎　各15K
フォーティ ラブ　5K
グレートソードマン　15K
エレベーターアクション　5K
フロントライン　5K
リングレイジ　5K
フィールドゴール　68K
TUBU-IT(ロケVer)
パズル、インストデップなし25K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K・ルナーク 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)
F3-Subカートリッジ
各種格安 F3マザー特価

純正筐体入り各種
(送料別、税込)
スペースインベーダーT　80K
スペースチェーサー　120K

テクモ
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
がんばれギンくん　5K
雷牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　12K
ガズラー　18K
スイマー　18K

テクノス
くにお君　6K
ダブルドラゴン　5K
西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
テラクレスタ(FM音源版)　5K
五目ならべ(連珠)　3K
ムーンエイリアン PⅡⓒ　8K
クレージークライマーⓒ　18K
レジオン、アマテラス　各8K
フリスキートム　98K

UPL
シュトラール　5K
ムスタング　5K
タスクフォースハリアー　5K
ゴモラ, バンダイク　各5K
ノバ2001　8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー　38K
ミスターDO 雪だるま　18K
ミスターDO ⓒ　3K
Mr.Do ワイルドライド　12K
ジャンピングジャック　15K
スナップジャック　28K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1　12K
〃　〃　Vol2　28K
アサルト パネル付　25K
ネビュラスレイ　18K
ラリーX　18K
ドラゴンスピリット　28K
未来忍者　35K
ドラゴンバスター　18K
グロブダー　25K
子育てQマイエンゼル　2K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　25K
コズモギャングビデオ　8K
スカイキッド　28K
スカイキッド DX　48K
ホッピングマッピー　48K
イシターの復活　48K
フォゾン　38K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
ニューマンアスレチック　10K
スーパーパックマン　25K
ゼビウス、ディグダグ　各5K
ギャラガ　3K
パックギャル(ミスパック)　8K
パックマンⓒ　5K
ハングリーマン　8K
ボパイパックマン　8K
タンクバタリアン ⓒ　8K
SI ROMキット　各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一珍品・逸品一 その他
クラッシュローラー　12K
エクイテス　28K
タイタン　25K
ナンバークラッシュ　25K
サファリーラリー　80K
タイムアタッカ(ブロック)　15K
ジャンピューター　8K
ミサイルコマンド P付　68K
ドンキーコング ⓒ　12K
センティピード　38K
タイムトンネル　58K
バンバンカー　18k

サーカス(風船割り)　80K
ゾディアック(オルカ)　18K
ポレンチ　28K
ヤマト、ジャンプバグ各15K
シルバーランド　28K
ペラチャン　28K
リバーパトロールⓒ　18K
フェニックス　10K
ブラックホール　15K
レッドUFO　15K
ストリーキング　15K
激走(イースタンCO.　18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, ミラージュ、麻雀学園, グッとE雀, 殺人事件, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, パニックスタジアム, 華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ3K, スーパーリアルⅣ5K, スーパーリアルV 3K,

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT.ロム付　58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面)　88K◎
サンダーブレード ⓐ　8K
アフターバーナー Ⅱ ⓐ　8K
ギャラクシーフォースⅡ ⓐ　20K◎
ラッドモビール or ラッドラリー　10K
ハイパークラッシュ コナミ　28K
サイバースレッド V21ⓐ　20K
スターブレード V21ⓐ　18K
エアーコンバット V21ⓐ　18K
ソルバルウ V21ⓐ　18K
ギャラクティックストーム　28K◎
ナイトストライカー　38K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA. コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

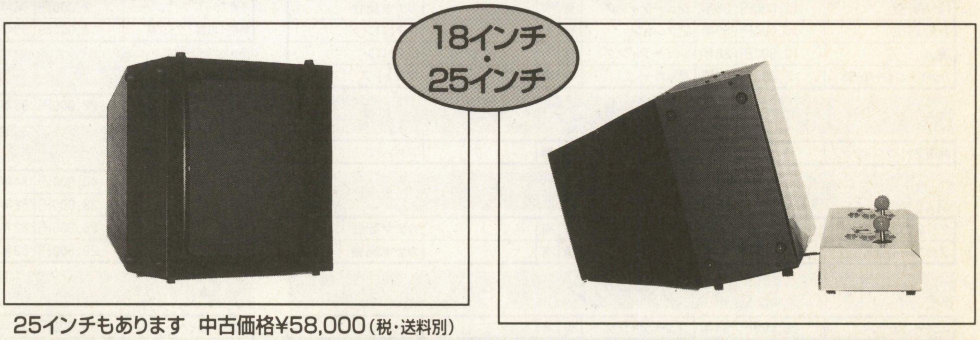
定休日　日曜日　(祭日は営業)
電話受付　午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15,24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000(程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。中古価格¥58,000(税・送料別)

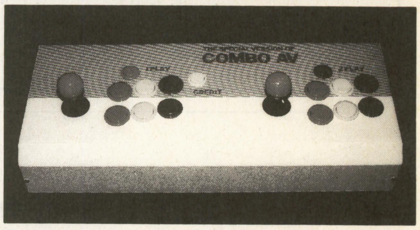


25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



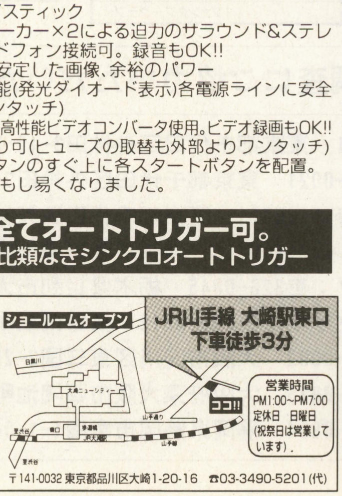
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは。もう，すっかり春ですね〜，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか?春といえば，旅立ち?の季節ですよね。読者の方の中でも，就職や進学等で新しい生活が始まる方って多いんじゃないでしょうか?SPSでも4月から新入社員を迎え，ますます活気に満ちあふれております。新入社員の方には「SPSスピリッツ6月号」でデビューしていただく予定となっておりますので，みなさんお楽しみにね!!

それでは，今月もSPSスピリッツ元気にいってみよぉ〜!!

AOKI×AOKI

こんにちは〜っ！(^^バトル棋太平の癖が抜けない；。(みんな知ってる？)

今月もウェアの話しを聞いてくれ，狙っているウェアが3割引になったんだけど元値が高いからあんまり安くならんっ。……ったく，もうシーズン終わりなんだから激安にしたっていいじゃないかぁーっ！と叫びたくなる。だけどボード用のウェアをもらったから今はそれでやってんだけど，ヤッパお気にのウェアで滑ったほうが気持ちいいだろうなぁ。AOKIはちょくちょくボードに行ってんだけど，首都圏ナンバーの車が目立ってるヨ。結構都会の人のほうが上手かったりするんでAOKIは激ショックさ！そういえばこの間スキー場の山頂コースに行ったとき，滑りだしてからすぐに"崖っぷちのバリケード"に突っ込んで10〜15mくらい下のコースに落下しちまったよ(泣)。一瞬何が起こったのか分からなかったけど，後で山頂までリフトで登ってるときに，その場所見てビックリ!!「俺ってホントにあそこ落っこちたの!?」って，ビビッたよ。

みなさん，くれぐれも"崖っぷち"にはご用心……!!!

AOKI×GAME

DIABLO2楽しみにしてるんだけど，まだまだ出ないんだよねー。今，AOKIがハマッてるゲームは『HYBRID』，毎晩，狂ったようにPLAYしてるよ。6面のあそこがムズイッ！『HYBRID』ヤリまくってる君なら，この一言でわかるハズ！簡単な攻略手順があったら，ぜひAOKI宛に連絡を!!! 待ってるぜっ!!!

バトル棋太平にもハマリまくり。(^^；

PS怒首領蜂6月発売予定

PS怒首領蜂が今年の6月発売予定になったのはもうみんな知ってるよねっ！

そこでSPSスピリッツ読者のみなさんにだけお送りする，怒首領蜂キャンペーンの実施予定をお伝えしましょう!!!

応募方法は，『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに，『SPSスピリッツ特別キャンペーン係』と余白に記入し，記入欄にしたがって氏名や住所を忘れずに記入してください。後はハガキに50円切手を貼ってお送りください。

SPSへの一言も書いてあったらうれしいなぁ。

詳細・進行状況はSPS ホームページでご確認ください。

バトル棋太平

SPSホームページにてバトル棋太平Ver1.0.0.6を無料ダウンロードで配布中!!!バトル棋太平ダウンロード数は遂に800カウントを超えました!!!バトル棋太平ユーザーの皆さん，いつもログインありがとうございます！おかげさまで日夜バトル棋太平は賑わっております!!!

バトル棋太平は，今後さらにバージョンUPしていきます!!!

『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』『待合室』『対局観戦』『掲示板』『プロフィール設定』『バナー広告』の多才な機能盛りだくさん!!!

インターネット通信が可能であれば，ぜひダウンロードしてください!!!

SPSスピリッツ読者の皆さん，ログイン待ってますっ!!!

よ〜こちゃんのひとりごと

みんさん，SPSの通信対局将棋『バトル棋太平』はもうお試しいただけましたか？この『バトル棋太平』って面白いんだよ。よ〜こちゃんって，将棋を全くやったことがなかったんだけど，この『バトル棋太平』はそんな初心者の方でも出来ちゃう将棋の通信ゲームなの。例えばね，飛車ってどこに置けるの？？？っていう，よ〜こちゃんみたいな人でも，駒をシングルクリックすると，その駒の置ける場所が表示されるから，対局ができちゃうわけ。　対局以外でもチャットで楽しむこともできるのよ。時々，よ〜こちゃんも『バトル棋太平』にログインしているので，もしかすると夢（？）の対局ができるかもね…。

※ 遅くなってしまいましたが，1月号のイラストWORLDで鈴木有人さんのシェゾは何をしているところでしょう？の答えを発表いたしま〜す!!答えは：「ペンを使用していて，乾かないうちに手でさわってしまった＋けっこーかっこよかったので，そのままにしておいた」でした。難しい答えだったけど，分かった方いたかしら？

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，ほんとありがとう!!
By よ〜こちゃん

◀東京都　P・N ぶんちょ
応援ありがとう!!絶対○○に負けないように頑張るからね!

◀大阪府　P・N 榊原架威
高校合格，おめでと〜!!あれ?もしかして，お兄さんと双子なの?

◀徳島県　P・N 早籐しをん
オリジナル大歓迎よ!!どんどん新しいキャラに挑戦するのもいいかもね!!

◀東京都　P・N 比呂
キレイなるるうだね。比呂さん，ベタ塗るのうま〜い!!

◀神奈川県　P・N たぬき
スキーって楽しいんだけど，難しいんだよね。もうスキーやらないの?

◀埼玉県　P・N MINO
この強そうな動物は犬じゃないんでしょ?オオカミかな?外れてたらごめんなさい…。

◀熊本県　P・N 名雲結城
このイラストは「みどひ様に捧げます」とのことよ。

◀栃木県　P・N ねことりやすきち
引越しして疲れるんだよね。落ち着いたら，またいっぱいイラスト送ってね!!

◀広島県　P・N さだかねコレキヨ
う〜っっコレキヨさん，おひさしぶり〜!!「SPSな感じ」も待ってるよん。

◀高知県　P・N Coco fire
このアリス，ちょっとロリ入ってない?服がなんとも，いい感じです。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野3-1-3

さあ４月です！新しい学校，新しい職場でこの春を迎えている人も，同じ場所で迎えている人も，また新たな気分になれる時期ですね。かく言う私はといいますと，まあ相変わらずです。もう少しすると何かが変わるんじゃないかな，なんて考えてますけど。逆に何かが変わるほうが刺激があっていいな，などと思っています。

そんな訳で今月も…って，まだ名乗ってないやんけ！書かなくてもおわかりでしょうが秋浜です。別の人間が書いていることを望まれている方，ゴメンなさい。んじゃ始めましょう。

この春はセイヴァー&フォルテから！

まずは家庭用ゲームのお話から。4/16発売のSS『ヴァンパイアセイヴァー』，みなさんの期待を裏切らない出来に仕上がってますよ！4MRAMを使った完全移植&短いロード時間はもはや私が言うまでもないでしょう。そして何といっても家庭用ではセイヴァー２，ハンター２に登場した３人（？）も同時に使用できるという至れり尽くせりの内容！アーケードとはひと味違う，家庭用ならではの面白さをぜひ味わってください。

一方SFCでは，ロックマンシリーズの最新作『ロックマン&ホテル』が4/24に登場。なんと言っても今回はロックマンのライバル，フォルテを使えるのが最大の特徴。ロックマンとはまるで違う性能の持ち主である彼を使うことで，これまでにはないゲーム性が楽しめること請け合い。また，ステージの随所に散らばるＣＤを集めることで，歴代ボスキャラの図鑑が作れるという別の楽しみもあります。しかもロックマンとフォルテ，それぞれにしか取れない場所にＣＤがあったりするというから，もうやり込むしかない！ぜひご期待ください!!

ひな祭りにはポケットファイター!?

さる3/3，各雑誌の方をお招きしてのポケットファイターゲーム大会が行なわれました。参加資格は女性，もしくは女装（笑）。ＰＳ版を用いて熱いバトルが繰り広げられました。

１回戦，２回戦は共に通常の対戦でしたが，準決勝はコンシューマのオリジナルモードである『ランニングバトル』で勝ち抜いた人数を競い，決勝戦はＰＳ版のもう一つの目玉である『つくってふぁいたー』を使って三つ巴のバトルで勝敗を争いました。

『つくってふぁいたー』は，性格判断をすることで自分の分身ともいえるオリジナルキャラが作れるモード。見た目は同じリュウでも，作った人によって攻め攻めになったり待ち待ちになったり…

直接自分で動かすわけではないので，格闘の苦手な方でも楽しめるモードです。このベーマガからも参加された方がいらっしゃるのですが…その結果についてはあえて触れません。記事にしてくださいね（笑）。

おっ，『はまぁの部屋』だね！？

てなことで，毎度お馴染みのこのコーナー。最初にも書きましたが，４月ですね。皆さんはいまどんな場所で過ごされてるんでしょうか。新しい学校，新しい職場で過ごされてる方，今年１年頑張って来年の春を良いものにしようとしている方（秋浜も実はそんな時期がありました），ちょっとだけ立場が変わった方，先輩になった人も後輩になった人も…季節は巡るものとはいえ，なんとなく新鮮な気分になれる良い時期ですね。

かく言う私は…そうですね，このコーナーの担当を問題発言か何かで外されずに春を迎えられてほっとしています（笑）。みなさんとは，まだお付き合いが当分続きそうですので，安心してガッカリして（？）ください。

この号が出る頃はとっくの昔にゲームショウも終わっていて，カプコンの新しいラインナップをみなさんが驚きをもって知っていることでしょう。去年も，今年も，昔も今もこれからも，われわれはみなさんに長く愛され続けるゲームを紹介していきたいと思っています。このコーナーでも今まで同様，自信を持って皆さんに紹介していきますので，ぜひともよろしくお願いします。

…何だか最後の言葉のようですけど（笑）ホントにそんなことはないんですからね！信じて！お願い!!なんて念を押したところで今回はこれにてお開き。また来月のお楽しみ。感謝。

イラストギャラリー

このコーナーの企画は現在考慮中。お色気コーナーになるのかレトロゲームコーナーになるのか…今なら皆さんからのご意見を募集中です。もろに反映されると思いますが（なんて人まかせな…），もっと良い案があったらどしどしおハガキください。首を長くしてお待ちしております。それでは今月の作品。

えー、ご質問の件ですが…私は個人的に出てほしいなぁと思ってるんですけどね。マーヴルVSカプコンです

◀鹿児島県・SE・TSU・NA

いいっすね、妖精。いろいろ教えてやってください。うーん、ティーンエイジャーってところで（何の話だ）

◀高知県・Cocofille

レイレイ好きならそっちもぜひ送ってくださいね。取りあえず今回はリリスってことで

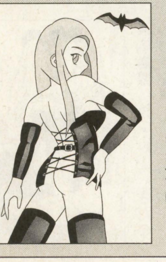
◀大阪府・藤井朱丸

▶宮崎県・中原シロウ

こういうほんわかした雰囲気も嫌いじゃない秋浜です。ギーガーが好きなわりには。つーことでDASHもよろしく

▶神奈川県。浦野カズミ

ぜーったいクレアは尻にひくタイプですね。ホントははがきの表にあるイラストもぜひ使いたいんだけど…ゴメンなさい



▶愛知県・NA+M+PA

とりあえずじゃなくて買ってください（笑）。それはさて置き、結構きわどいポーズ。最近性格を読まれているかも（笑）

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問とイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE

◀橋本八尋

竹崎 ゲームショウにきてくれたみんな，ありがとう！　今月も「ベーセガ」の時間がやってきたぞ。

奈美 「ベーマガ」読者のみなさん，やほー。ゲームショウは盛り上がりましたねっ！

竹崎 しかし，「ベーマガ」読者のみなさんの中には，残念ながらゲームショウに来られなかった方もたくさんいたことでしょう！

奈美 そこで，今月は，ゲームショウで発表された新作タイトルを中心にお送りしようと思います！

竹崎 それでは，5月21日発売予定の『SHADOWS OF THE TUSK』から！

奈美 これは，マジック・ザ・ギャザリングみたいなトレーディングカードの持つ楽しさとボードゲームの持つ面白さを融合させた，新感覚のゲームなんですよ。

竹崎 なんと，キャラクターデザインを，オリックス ブルーウェーブのキャラデザなどで知られる有名イラストレーター，松下進さんが担当されているのだ！

奈美 特に，その松下さんのキャラクターを存分に生かしたムービーは，圧巻！　すごいっ！

竹崎 それからこの『TUSK』は，XBANDにも対応してるから，見知らぬ人とのアツ～いバトルも展開できるぞ。

奈美 ソフト購入時には，特製のキャラクタープロフィールカード38枚もついてくるし，これは買い，ですね！

竹崎 次は，夢に向かってまっしぐら…『ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～』だっ！

奈美 こちらは，いわずと知れたワールドカップをフィーチャーしたサッカーゲームですね。しかも，本大会が行なわれる6月発売予定なんて，タイミングもばりっちです！

竹崎 それをいうなら「ばっちり」！　『ワールドカップ』には，日本代表の選手が実名で登場したり，本戦を完全にシミュレートするモードがついてたりと，まさにいたれりつくせりだ！

奈美 つぎは…。

竹崎 1998年・夏，逃げ場のない絶望『DEEP FEAR』！

奈美 マリアナ海溝の海面下300メートルで起こる誰も経験したことのない本当の恐怖とは？？？

竹崎 恐怖の正体は，サターンで明かされる！

奈美 1998年夏発売予定，『DEEP FEAR』。

竹崎 とにかく，めっちゃ恐いです。

奈美 次は，待望の大作タクティカルシミュレーションRPG『バッケンローダー』！

竹崎 キャラクターデザインに『GROOVE ON FIGHT』等で知られる村田蓮爾氏，メカデザインに天野喜孝氏のキャラクターの造形等で知られる竹谷隆之氏ほか，超一流スタッフがお送りする，まさに超大作！

奈美 そして，ディオラマとコンピューターグラフィックとを合成したムービー，これがまた見事なんですよー。

竹崎 もちろん，ムービーだけでなく，ゲーム本編のほうもスチームパンクの世界観や重厚なストーリーに加えて，より楽しく，より高度でわかりやすいシステムも備えているぞ！

奈美 つまり，この春もソフトは充実しまくりなんですね。

竹崎 そういうこと！　今回は飛ばしまくって宣伝してるなぁ。でも，まだいくぜっ!!

奈美 以前からつよーいご要望をいただいていた『スケルトンセガサターン』の商品化が決定いたしましたっ！　すっけすけ感がとってもクールな『スケルトンセガサターン』は限定３万台で大好評発売中ですっ！

竹崎 気になる価格は，税別2万円と，通常のサターンと同じお値段。性能もまったく一緒だ。それでも欲しい人は今すぐお店に走ろう！

奈美 それでは，今月最後のお知らせ！　4月4日に発売された『サクラ大戦2』の発売を記念して，都営地下鉄のプリペイドカードである「T−カード」と京浜急行のプリペイドカード「ルトランカード」が数量限定で現在好評発売中です！

竹崎 どちらのカードも定期券感覚で自動改札に入れて使える便利なカードだよ。

奈美 両カードともに，価格は1,000円。「T−カード」は限定3万枚で，押上駅と都営新宿線を除く都営地下鉄の各駅で購入できます。

竹崎 「ルトランカード」のほうは，限定2万枚。こちらは，京急の各駅で購入できるのだ。

奈美 ちなみに，絵柄は異なりますので，両方ゲットしちゃいましょうね！

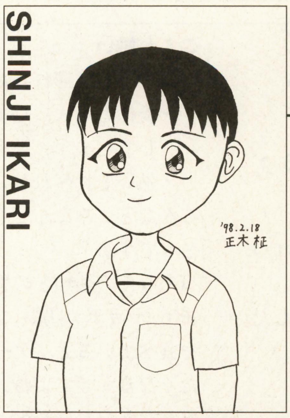
竹崎 もう売り切れてたらゴメンね。それではまた来月，ベーセガで会おう！ バイビー!!

◀ぶんちょ

いつもおハガキありがとう。『サクラ2』はクリア済み？

◀林健二郎

夢は大きく!?　セガサターン、シロ！



◀正木柾

じゃあ、4回目の投稿は…。お待ちしてます！

◀よしまつ

ペンネーム変わりましたか？　今後ともよろしく！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

春だ！フレッシュマンの諸君！新生活にはもう慣れたかな？コナミ流を読んで元気いっぱい，スタートダッシュをバッチリ決めよう!!
Let's Try!!（←失敗）

ときめき♥心理テスト

下のチェック表に，8個以上✓が付く人は，4月24日発売のドラマCD「ときめきメモリアル　虹色の青春forever vol.4」を聴こう。

□パソコンを持っている。
□実は自慢のオーディオを持っている。
□立体音響効果にはちょっとうるさい。
□かわいい壁紙が欲しいと思っている。
□嗅覚に自信がある。
□想像力は豊かなほうだ。
□お祭りや縁日が好き。
□花火が好き。
□サッカーが好き。
□フォークダンスが好き。
□声がかわいい女の子に弱い。
□やさしい歌が好き。
□わりと涙もろい。
□今，気になる女の子がいる。
□最近，なんだかブルーになってしまうことが多い。
□女の子の気持ちはわかるほうだと思う。
□今，好きな女の子が特にいなくてちょっと寂しい。
□好きな人がすでに誰かと付き合っていて，さらにその付き合っている相手も自分にとって大事な人だったという経験がある。
□ときめきメモリアルが好き。
□虹野沙希が好き。狂おしいほど好き。
□秋穂みのりが好きだ。どうにかなってしまうほど好きだ。
□4月24日の発売が待ちきれず，身悶える日々を送っているっていうか早く出せと思っている。

いかがですか。8個以上，ありましたか？
足りなかったあなた，もう一度，チェックしなおしてみては？
4月24日，愛すべきDRAMA CD「ときめきメモリアル　虹色の青春　forever vol.4」発売になります。
大切な1枚にしてください。
（編集部注：心理テストになっていないことを深くお詫びいたします）

Nazo2 鈴木のお話

いよいよ「みつめてナイト」1stシングルCDが4/3（金）に発売されました。

A面はゲーム主題歌「みつめて」ですが，村井（聖夜）ちゃんが“とびきりのメロディ”を書いています。そして作詞はレッドの広井王子さん，歌はソフィアさんです（笑）。

私が言うのも何ですが，“ソフィア”の歌はとってもイイし，1年近く聴いてますが今でも新鮮です。

カップリングの「四月になる頃に」も名曲です！情景が浮かんでくる作品になりました。ソフィアの歌もハートの琴線に触れる……と言うか，握られてしまいそうな感じです（笑）。ぜひぜひ聴いてくださいね！

みつめてナイト班からのお知らせ

そこんとこでNazo2鈴木も言ってますが，「四月になる頃に」はホント名曲です。「みつめてナイト」をプレイした人も，まだの人も，この曲で春の恋煩いな気分にひたってホンワカしてくださいな。ゲーム中に登場するその他のボーカル曲のリリースも計画中！乞うご期待。

それまではサントラを擦り切れるまで聴いて（←擦り切れない）待っててくださいね。という具合にきれいにアヴェ鈴にタッチ交替。

アヴェ鈴のひとりごと

春かな。素敵な麺類探しに行こう♪

おひさしブリブリ。アヴェで～す。（おいおい，葉書くれよ）

今回は，ちょっとアンケートしてみました。テーマは，麺です。

麺類のここが好き。
・空腹時，胃に優しい気がする。
・長いところ。
・チュルッとしたところ。

ここが嫌い
・のびる。膨れる。
・親指とか入ったまま運んで来るのを目撃してしまう。
・熱いと食べれない。

こんなところなんだそうです。みなさんは，どうですか？
（あなたの麺類との思い出も教えてね♥）
まぁ，ポカポカ陽気に誘われて，おいしい麺類を食べていると，ゲームミュジックとか聴きたくなるんですよね。（まじで）
そんなあなたは必ゲットおすすめなのが，
4月3日発売「ツインビーRPG　オリジナル・ゲーム・サントラ」KICA-7861

4月24日発売「みつめてナイト オリジナル・ゲーム・サントラ」KICA-7865～66
両方そろえば，優に150曲を超えます。
一曲終了ごとに，ワンコそば一杯という掟を定めれば，夏に向けての体力づくりもバッチリです。

流派にもよりますが，CDは予約して買うのが正しいという噂もあるので試してみましょう。

TG ステーション

天使同盟　1998年4月23日発売予定

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ヶ枝ビル

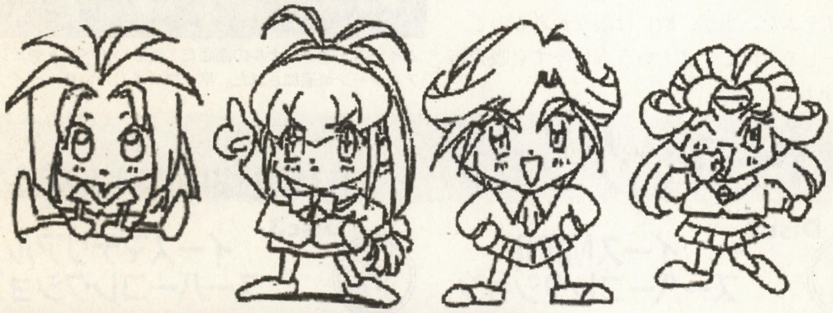
バトルアスリーテス 大運動会

Windows95
好評絶賛発売中！
価格9,800円（税別）
育成RPG

Windows95版「大運動会」発売記念プレゼント

Windows95 特別書き下ろしCG付き!!

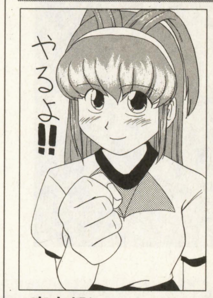
同封のアンケートハガキをお送りいただいた方の中から，抽選で150名様にプレゼント!!　OVA「大運動会　第５巻」（パイオニアLDC）
応募締め切り：98年４月12日消印有効



イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

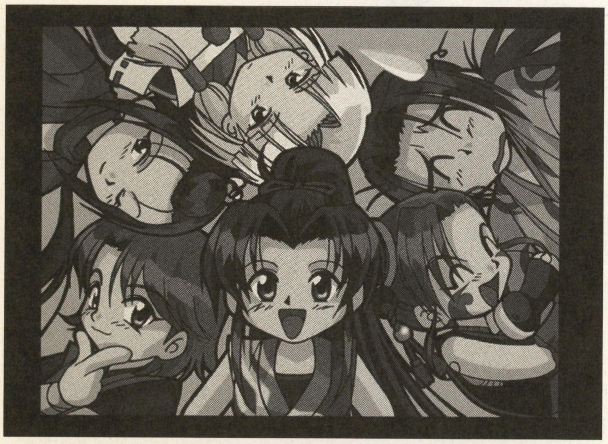
今月のイラスト



◀東京都
Ｐ・Ｎぶんちょ
大運動会のイラストだぁ。ウサギ頭のあかりはスキですか??

東京都▶
Ｐ・Ｎ蒼霧羅夢
戻ってきてくれてありがとう。学校は，忙しくないですか??楽しいですか??

◀神奈川県
Ｐ・Ｎ美貴千博
天使同盟少し延びました。ごめんなさい。ＣＭまでビデオにとってみてくれるなんて感激!!



◀みんなせいぞろい。かわいいでしょ。

戦国美少女絵巻 空を斬る！ 絶賛発売中

Warlocks

好評発売中
価格：9,800円
人気爆発!!

戦闘シーンが何ともいえない大迫力!!

インターネット ホームページ

いよいよＴＧＬもホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!
URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8751（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

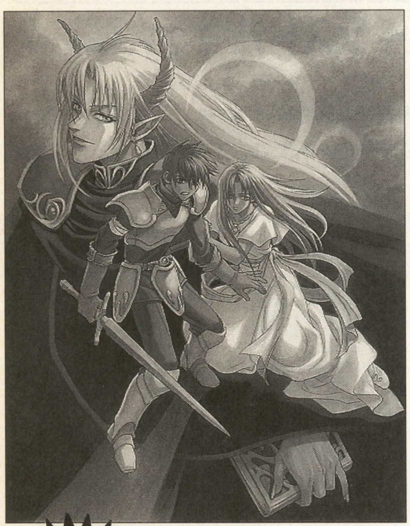
Falcom® NEWS EXPRESS

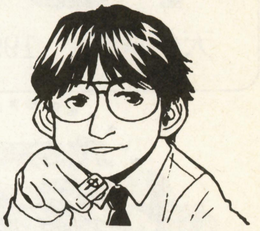
日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN5係
http://www.falcom.com/

イース・エターナル4月24日発売!

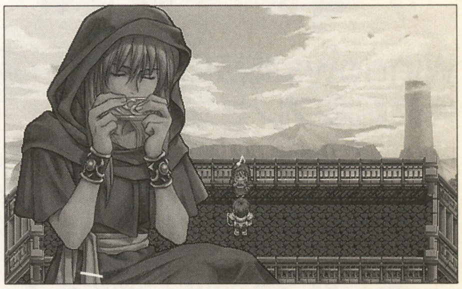
予約しないと後悔するぞ!





今月から担当するNAKAです。よろしく!

イースフリークを自称する君!もうすでに予約してると思うけど，まだの人は今すぐ販売店に予約にいくのだ!なぜならば，今回の予約特典は驚天動地，抱腹絶倒，前人未踏，酒池肉林（?）の豪華CD3枚組み!内容は下に詳しく紹介してあるけど，完全限定非売品で再生産や商品化の予定もなし，他では絶対入手できない超レアもの。サウンド，ビジュアル，etc……。もう本当にこれでもかというほどのイースづくし。ファンにはたまらないアイテムだ。当然，数には限りがあるので，どーしても欲しい!という人は今すぐ販売店へGO!



▲イース・エターナルの画面だ。新しいイベントやビジュアルシーンが追加された。早くプレイしたいぜっっ!

ご予約特典

イース・スーパーコレクション

（CD3枚組・限定非売品）

Disc1 イースサウンドスーパーコレクション

★超レアなPC88サウンドボードIIバージョン(PALACE OF DESTRUCTION /THE MORNING GROW)，PC88サウンドバージョン（FLY WITH ME)を収録!
★PC98版イースIIの隠しモードに収録された「イース未使用全曲集」全13曲を収録!（DEPARTURE/DREAMING/CHASE OF SHADOW/CROSSROAD OF SADNESS 他)
★前代未聞掟破りの逆スーパーアレンジ!イース・エターナルの新曲FM音源バージョン!（NEC PC9801-26K使用)
★懐かしのPC88版イースのサウンドトラック15曲(FM音源)，MSX/X1版イースのサウンドトラック4曲（PSG音源）収録!
★イース・エターナルCD-DA完全対応!CD-ROMドライブにセットするだけで，当時のYsが再現!

Disc2 イースMIDIスーパーコレクション

★新曲を含む全24曲の，3バージョン(GM, GS，SC-88)/全72ファイルを完全収録!
★GS,SC-88データはゲーム本体には未収録，今回予約した人だけが楽しめる限定データ集!
★ゲームBGMをすべてGS,SC-88へパワーアップインストール可能!
★新曲,未使用曲,すべてが初のMIDIデータ化!
★楽譜画像（jpeg）も全曲完全収録!
（FEENA-Hamonica-, FIRST STEP TOWARDS WARS,FOUNTAIN OF LOVE)

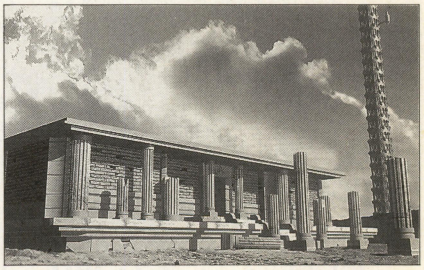
収録タイトル

1.FEENA 2.FOUNTAIN OF 3.THE SHONIN 4.TEARS OF SYKOH 5.FIRST STEP TOWARDS WARS 6.PALACE 7.HOLDERS OF POWER 8.PALACE OF DESTRUCTION 9.BEAT OF the TERROR 10.TOWER OF THE SHADOW OF DEATH 11.THE LAST MOMENT OF THE DARK 12.FINAL BATTLE 13.REST IN PEACE 14.THE MORNING GROW 15.SEE YOU AGAIN 16.Devil's Wind 17.SO MUCH FOR TODAY[YsII] 18.Ys eternal-Opening- 19.DEPARTURE 20.EVENT 21.OPEN YOUR HEART 22.DREAMING 23.TENSION 24.CHASE OF SHADOW

▲楽譜も全曲JPEGで収録。何と贅沢な

Disc3 イースマテリアルスーパーコレクション

★懐かしいイラストから最新イメージCGまでを厳選，Ysのすべてを凝縮した充実のグラフィックデータ集!
★ゲームの未使用場面や，減色前のイベントシーンのメイキングフルカラービジュアル，アイテム,モンスターを網羅したイース・エターナル完璧ビジュアル集!
★Ys以外にもVMや白き魔女など，今までに制作されたスクリーンセーバー全16種を完全収録!
★実用性が高く，ファルコムスタッフも実際に使っているオリジナルアイコン（166種）をすべて収録!
★ファルコムホームページに掲載され，人気の高いアートギャラリーのビジュアルデータをセレクト収録!



▲見よ!この美麗CG

緊急速報!

ファルコムクラシックス2 発売決定

［セガサターン版］

今度は「イースII」と「太陽の神殿」だっ!

制作：日本ファルコム　販売：日本ビクター

第58回 マジカルステーション

〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

こんにちは，ECEです。

突然ですが，悲しいお知らせがあります。皆さんとお別れする日が近づいて来たのです。

というのも実は来月第59回をもちましてこの「マジカルステーション」はお休みさせていただくことになってしまいました。皆さん本当に長い間応援ありがとう！　そこで来月は感謝の気持ちをこめて皆さんのハガキをたくさん載せたいと思います。だから，今ならまだ間に合う！　どんどんハガキを送るのだ!!

続報！ '98甲子園

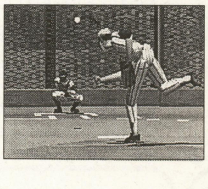
いやー，今年も春の甲子園こと選抜高校野球大会，盛り上がりましたねぇ。もう毎日，仕事も手につかずにテレビの前に座っていました。

って，しらじらしいか。終わったばっかりの甲子園のことが雑誌に掲載できるわけがありません。当然ながら，これを書いているのは大会前。ところで，魔法は毎年春の甲子園では賭けをやってます。といってももちろん，お金じゃないんですけど。春の甲子園が終わった頃にやってくる新入社員歓迎会，その準備一式が賭けに負けた人にまわってくるのです。ある意味でお金以上に厳しいとも。ということで，今回はどの学校を「応援」するか，今は思案しているところ。これは結構悩みどころです。

それはさておき。大ヒット甲子園シリーズの最新作プレイステーション版「'98甲子園」では，選手の育成部分も進化しています。コンディションに気を配りながら練習メニューを組み立て育てた「甲子園V」，プレイ中のヒットや盗塁など結果が選手能力にフィードバックされた「激突甲子園」。「'98甲子園」では，そのいいところを融合させたものになっています。

「'98甲子園」ではまず，自分のチーム運営戦略・試合戦術にあわせて，打撃力をつけたい場合はトスバッティングを，制球力をつけたい投手には投球練習などなど，スケジュールを組みたてます。そして，プレイヤーは練習時も選手を操作して，あるいはより遠くまで飛ぶ打球を，あるいは狙い通りの投球を狙うのです。もちろん，いい結果を残した練習は，それだけ選手を成長させます。そうなると，自然と練習にも熱が入ってきませんか？他にも，シートバッティング・シートノック・ランニング・盗塁練習・ベースランニングなど豊富な練習メニューを用意しています。

また練習の結果が個性のない選手では面白くありません。今回は部員数も30人に増えてますので，いろんな奇材も育てられます。例えば，守備は小学生より下手でも打てば必ずホームランという，まさに代打の切り札も。戦略性もますますアップして，じっくり何度でも遊べます。



テストプレイと言いながら，手塩にかけて育てた僕の地元，報○学園。そこらの学校は敵じゃないです。実際にもこれだけ強いのなら，賭けるのは報○に即決なんだけど。

タイトル：'98甲子園
対応機種：プレイステーション
発売日：初夏
定価：5,800円(税別)
ジャンル：スポーツ＆シミュレーション

第3回花火コンテスト結果発表

遅くなってごめんなさい（先月の掲載予定を忘れていたECEが悪いんです）。第3回花火コンテストの結果発表です。実は花火開発チームの一員であるECEも審査に参加しております。仕掛花火も作れる「豪華版」を使用できることもあって，今まで以上にレベルの高い作品揃いでした。優秀作品は魔法のホームページからもダウンロードできるので，ぜひ見てみてください。

☆プログラム部門☆

最優秀賞「聖夜」小林祥徳さん
優秀賞「クリスマスの夢」斎藤龍馬さん
優秀賞「グレートブルー」中村悦子さん
優秀賞「恋人たちのクリスマス」倉岡純さん

☆ユニーク花火部門☆

最優秀賞「胡蝶と宇宙の光」中沢隆彦さん
優秀賞「ぴーすっ！」正木真美枝さん

Magical Online開設中！ 採用情報もあるよ。

魔法株式会社のホームページでは今，99年度新卒者対象の採用情報を掲載しています。魔法でゲームを創りたい，ペットパークを創りたいという方は，ぜひ一度覗いてみてください。<URL＝http://www.mahou.co.jp/>なお，ホームページをご覧いただけない方で弊社資料をご希望の方は，タイトル下に記載されております住所までハガキにて資料希望とご連絡ください。

☆まじかる・あ〜とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「幻獣」

あぁ，あと1回だというのに今月はスペースがない！　思案の末，イラストが小さくなるよりは，と掲載数を減らしてしまいました。来月はいつも以上を予定してますので，たくさんの投稿をお待ちしています。

さて本題に戻りまして，久々にファンタジー路線に戻った今回のまじぎゃら。かわいいイラストが意外に多くて嬉しかったです。さてそんな中，今月の金賞は月代銀猫さん，銀賞は中西ジローさん，抽選での当選者は如月真夜さんです。この3人の方には今月からの新プレゼント，特製オフィシャルマジカルTシャツを差し上げます。

次号のまじぎゃらは，「人造人間」の発表です。締め切りは4月12日頃。うーん，14・15日到着なら間に合う可能性ありかもしれない。今回はテーマ以外でもOKです。

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう1度確認！

金のおひるね賞

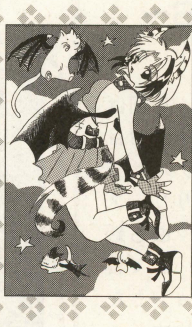
▲月代銀猫
「炎天」荒々しい名前とは裏腹に，とってもかわいい寝顔です。家出少女の「勇魚」と一緒に旅をしています。

▲水神淑
「ゼロカトル」水神さんは，叔父さんが魔法の仕事をしたらしい？　どなたなんでしょう？

▲如月真夜
「ティノ＝ヴァーレン」如月さん，第一志望合格おめでとうございます。

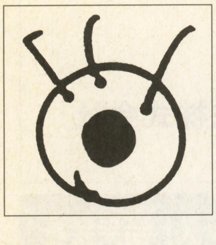
銀のまんじう賞

▲中西ジロー
「まんじうとら」か，かわいい…。こんなのが上からよく降ってきた日には，狂喜乱舞する人続出なのでは。



▲ふじさき
「マコ」こうもり猫娘。左上の猫(?)，そっくりなのが魔法にもいます。

▲ねことりやすきち
「麒麟」最近アサヒにシェアを奪われているらしいけど。あ，ビールの話は関係ないか。



春本番! イーチ ニー サーン ダ〜〜

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

本来人間として生まれるはずだったのに魂の入れ間違いで仔猫になっちゃった〜!! というニッポン放送「アニメガTOP10」で放送されたラジオドラマが早くもCD化。ミミ（宮村優子）ユキ（岩男潤子）レナ（今井由香）の3匹（人）が繰り広げるドタバタストーリー＋3人の可愛いトークが楽しめちゃうお得な1枚。耳が嬉し泣きしそうデス。

ひざの上の同居人 ドラマCD 〜夢みる仔猫編〜
カネコ,カルチュア・パブリッシャーズ
CD 98.4.17 ON SALE ¥2940(税込)

悠久幻想曲2nd AlbumドラマCD vol.1/vol.2
メディアワークス
vol.1/CD 98.4.8 ON SALE vol.2/CD 98.4.29 ON SALE 各¥2940(税込)

シーラ（氷上恭子）のもとに届いたメロディー（西原久美子）からの1通の手紙――vol.1はエンフィールドで起こった不思議な事件をめぐるお話。vol.2は逆にシーラからメロディーへと宛てられた手紙によりトリーシャ（飯塚雅弓）セリーヌ（宮村優子）らが謎のマロンバを探しに森へ行くお話。それぞれに超ギャグドラマ"裏ドラナイト"を特別収録。一味違う「悠久」を聴け。

リアルバウト餓狼伝説2 〜THE NEWCOMERS〜
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 98.4.17 ON SALE ¥1890(税込)

リアルバウト餓狼伝説に続編登場。今回は餓狼伝説3以来のニューキャラクターがお目見えなのですよ。サイトロンオリジナルサウンドトラックスの記念すべき第1弾リリースとなるこの作品はキャラクターテーマ曲も新曲もアレンジ曲も聴きごたえ十分！ んで言うまでもなくボイス＆SEコレクションもたっぷり収録。どっぷりハマって下さいナ！

プリンセスクエスト
インクリメントP
CD 98.4.17 ON SALE ¥2940(税込)

豊穣なるアメリカンミュージックとも言うべきポップミュージックの大河。ビーチボーイズやウエストコースト的サウンド・エッセンスが詰まった傑作アルバム登場だァ！ ゲーム・オープニングナンバー（歌：柊美冬）はフルコーラスニューアレンジ。三木眞一郎浅田葉子の元気バクハツ・デュエット……秘密ゲストもいたりして盛り上がること必至でっせ。

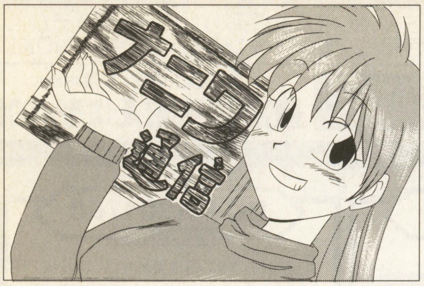
メタルスラッグ2
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 98.4.17 ON SALE ¥1890(税込)

SNK屈指のアクションシューティングゲーム「メタルスラッグ」の続編は女性兵士が加わってシステムにもユニークで細かいアイデアが随所に散りばめられ大好評。サウンドのほうも前作のテーマを残しながらバラエティ豊かにパワーアップしているんでこれは皆さん楽しみですね。まさに面白さ2倍のナイスなアルム！

●*CHECK! Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/*

THE FALLEN ANGELS堕落天使
彩京 CD 98.4.1 ON SALE ¥1529(税込)

彩京初の対戦格闘ゲーム「THE FALLEN ANGELS 堕落天使」からオリジナルサウンドトラックCDが早くも登場！ サウンドはお馴染みの彩京・泉谷氏による迫力満点めちゃくちゃカッコいい仕上がり！ ブックレットのキャラクタープロフィールを読みながら聴くと，いっそうシビれる〜。もちろん豪華声優陣のボイスも圧巻。ファン必聴!



タイトル・イラスト：東京都・ぶんちょ

タイトル冠文：大阪府・暁

冠文募集中だよ！

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

アニメ映画で感動したのは久しぶりのような気がします。先日，映画「銀河鉄道999・エターナルファンタジー」を観てきました。

17年ぶりの「C62」は，なんと3DのCGで復活！もちろん作品全体の完成度も期待を裏切らないものでした。

XRGB-2発売日

前号で，アップ・スキャンコンバーター「XRGB-2」の発売日を4月とお伝えしましたが，残念ながら発売は5月に変更されてしまいました。期待して待っていてくれた皆さんには誠に申し訳ありません。でも5月には必ず発売できると思うので，もうちょっと待ってくださいね！

なにわ通信 番外ホームページ？

ただいま「なにわ通信・番外ホームページ」を作成中です。

皆さんに協力していただき，送ってもらったハガキに「ホームページを見ることができるかどうか」を，記入していただきました（ご協力ありがとうございました）。その結果，何らかの方法でホームページを見ることができる人が多かったので，実験的にホームページを作ってみることにしました。

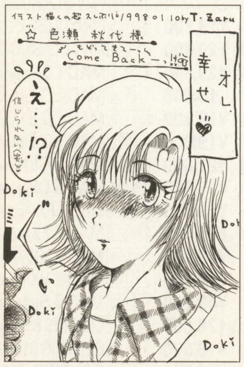
読者のふれあいの場として皆さんに活用していただければ幸いです。（URLは次号で紹介）

現時点では，「カラー・イラストコーナー」などを予定しているので，「イラストを載せて欲しい！」という方は，どしどし送ってください。もちろんモノクロのイラストでもOKですよ！宛先は今までと同じでかまいませんが「ホームページ掲載」を希望するかどうかを必ず記入してください。

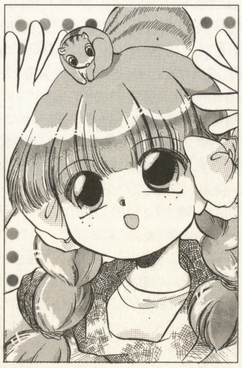
また，すでにホームページをお持ちの方は，ぜひともリンクさせていただきたいので，「リンクされたい！」という方は，ハガキに自分のホームページのURLとメール・アドレスを書いてお送りください。

ありがたい おハガキのコーナー

熊本県・特異点
闇の中にいる女の子？
誰かの心の中を描いたものでしょうか？



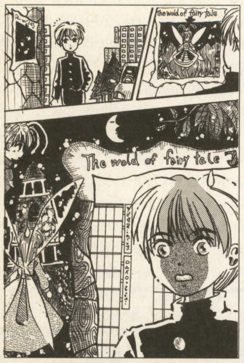
三重県・レベッカ信者T・Zaru
T・Zaruさんに彼氏ができた時の想像図だそうです。肩をギュッと抱き寄せられて幸せそうですね！



岐阜県・極堂
引っ越しご苦労様です。
今回のイラストは春をイメージして描かれたそうです。リスが，可愛いです！

群馬県・ふじさき
生徒会vs竹刀娘ってとこでしょうか。いったいこの学園で何が始まろうとしているのか!?

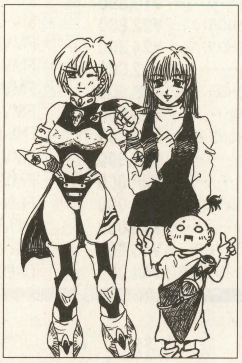
高知県・Ms.COM
春夏秋冬物語の最終回。さくらんぼの妖精というのは面白いですねえ。



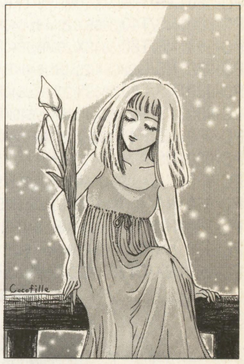
千葉県・鈴木有人
街角の張り紙の中に存在する妖精の世界。この張り紙が妖精界への入り口なのでしょうか。

北海道・月代銀猫
今回は，戦災孤児という少々重いテーマに挑戦されています。
ケガが痛々しいです。

愛知県・邪道坊や
この煙，じつは「炊きたてご飯の湯気だった」なんて落ちはナシですよ！（笑）



徳島県・早蕨しをん
早蕨さんもついに受験生ですか。
受験勉強してる時って，なぜかノートの端っことかにラクガキが増えません？私だけかな。



高知県・Cocofille
このイラストは，Cocofilleさんのお母さんもお気に入りとのこと。月光がとても幻想的ですよね。

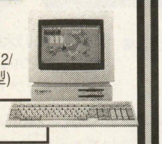
超優良中古パソコン店! PC NET

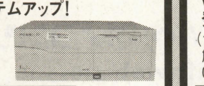
㊗ 新社会人!
春の爛々セール

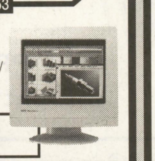
◆下取り・買取り致します◆
法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK!

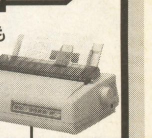
デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/V を中心に
豊富な品揃え(常時2,000台)

ランラン大特価大放出!!

PC-9801CS5
注文No.U0213
カラーディスプレイ内蔵のコンパクトボディ!
(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM音源/12CRT一体型)

大特価 ¥9,900

PC-9821BE/U7
注文No.U0282
優れた拡張性でシステムアップ!
(486SX/25MHz/5.6MB/120HD/3.5×1)

大特価 ¥23,800

PC-KM172
注文No.U4053
Windows環境で実力を発揮!
(17インチマルチシンクディスプレイ/解像度1280×1024/ドットピッチ0.28mm/23.5KHz～66.0KHz)

大特価 ¥39,800

PC-PR201/60
注文No.U0557
プッシュトラクタで連続用紙もらくらく!
(日本語シリアルプリンタ: 漢字60字/秒/B4～ハガキ)

大特価 ¥23,000

Win3.1モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ（3.5インチ）
注文No.

U0207 PC-9801FX/U2(386SX/12MHz/1.6MB/FM)………… ¥6,800
U2240 PC-9801FX/U2(2MB増設)(386SX/12MHz/3.6MB/FM)… ¥7,800
U0209 PC-9801FS/U5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM)……… ¥13,800
U2001 PC-9801FS/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD)…… ¥17,800
U0210 PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)………… ¥15,800
U0250 PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)……… ¥18,800
U0248 PC-9801BS2/U2(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2)…… ¥20,800
U0282 PC-9821BE/U7(486SX/25MHz/5.6MB/120HD/3.5×1) ¥23,800
U2241 PC-9821ES/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/本体のみ) ¥39,800
U0241 PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) ¥24,800
U0385 PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1) ¥29,800
U0260 PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) ¥31,800
U2267 PC-9821AP2/U2(486DX2/66MHz/7.6MB/170HD/FM/PCM/+5FDD/3.5×2+5×1) ¥39,800
U0261 PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1) ¥42,800
U2031 PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM) ¥43,800
U0634 PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM) ¥41,800
U2011 PC-9821XN/C9(P90MHz/7.6MB/3.5×1/540HD/CD) ¥59,800
C0064 PC-9821V12/S5R(P120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/FAX14.4K) ¥108,000
U2254 PC-9821V12/S5R(16MB増設)(P120MHz/32MB/850HD/CD4/15CRT/FAX14,4K) ¥112,000
C0054 PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT) ¥115,000
C0084 PC-9821V166/S5C(MP166MHz/32MB/2G/CD8/33.6モデム/本体のみ) ¥129,000
U2149 PC-9821CE/S2(486SX/25MHz/5,6MB/120HD/CD/15CRT) ¥32,800
U0665 PC-9821CX/S2(486SX/33MHz/7.6MB/3.5×1/270HD/CD/FAXモデム/TV/PCM/15CRT) ¥49,800
U2115 PC-9821CX/S3(486SX/33MHz/7,6MB/540HD/CD/15CRT) ¥53,800
U0667 PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/15CRT/一体型) ¥76,800
B0120 PC-9821CX13/S7MA(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD4/17CRT) ¥138,000
C0073 PC-9821CU16/HB(P166MHz/32MB/1.6G/CD6/本体のみ) ¥123,000
C0018 PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)… ¥64,800
C0094 PC-9821XC16/S5A3(P166MHz/32MB/1.6G/CD8/100BASE-TX/本体のみ) ¥123,000
B0127 PC-9821RA20/N30(PPro200MHz/32MB/3G/CD8/100BASE-TX) ¥153,000

デスクトップ（5インチ）
注文No.

U0135 PC-9801FX2(386SX/12MHz/1.6MB/5×2)…………… ¥5,800
U0161 PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)…………… ¥11,800
U0126 PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)……… ¥13,800
U0183 PC-9821AP/M2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM)… ¥23,800

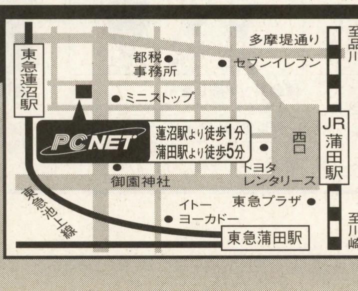
ノート・ラップトップ
注文No.

U0317 PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)…… ¥13,800
U0311 PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)………… ¥14,800
U0319 PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)………… ¥19,800
U0324 PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥ ¥22,800
U3033 PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)‥ ¥24,800
U0358 PC-9801NS/L(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)………… ¥22,800
U0307 PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)‥ ¥25,800
U0301 PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)……… ¥29,800
U0318 PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ) ¥32,800
A0047 PC-9801NS/A(486SX/33MHz/1.6MB/モノクロ)………… ¥29,800
U0356 PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)…………… ¥28,000
U3030 PC-9801NA/40(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)…… ¥31,000
U0322 PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFT)………… ¥38,000
U3197 PC-9801NX/C(486SX/20MHz/9.6MB/200HD/TFT)…… ¥46,800
U3073 PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120HD/TFT) ¥44,000
U0338 PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFT)………… ¥38,000
U2236 PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/200HD増設/TFT) ¥45,000
U2235 PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/250HD増設/TFT) ¥46,000
U0328 PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFT) ¥44,000
U3059 PC-9821ND(486SX/33MHz/1.6MB/9.5D-STN)……… ¥47,800
U3047 PC-9821ND/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/9.5D-STN) ¥57,800
U0366 PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/9.5TFT)………… ¥51,800
U3163 PC-9821NE(プレート)(486SX/33MHz/14.6MB/510HD/プレート/9.5TFT) ¥61,800
U3068 PC-9821NE120(仕様)(486SX/33MHz/5.6MB/120HD/9,5TFT) ¥57,800
U0675 PC-9821NE/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/9,5TFT) ¥59,800
U3195 PC-9821NE2(486SX/33MHz/9.6MB/540HD/9.5TFT)… ¥64,800
U3196 PC-9821NE2(486SX/33MHz/21,6MB/540HD/9.5TFT) ¥66,800
U3194 PC-9821NE2(486SX/33MHz/17.6MB/540HD/9.5TFT) ¥67,800
U3097 PC-9821NE2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥61,800
J0301 PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340HD/9.5TFT) ¥69,800
U6019 PC-9821NP/540(16M増)(486DX4/75MHz/21.6MB/540HD/9.5TFT) ¥78,000
U3017 PC-9821LD/350A2(SN:486SX/33MHz/7.6MB/350HD/9.5D-STN) ¥49,800
U3121 PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFT) ¥108,000
U0321 PC-9801T/F71(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/TFT) ¥35,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

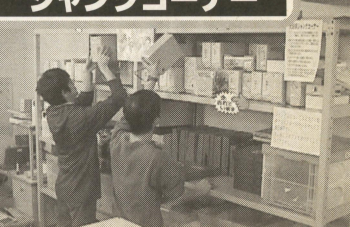
DOS/V／MAC
注文No.

U2021 PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)…… ¥19,800
U2252 PC466D2MTE(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/1GHD/マニュアル欠) ¥29,800
U2247 PC466D2LPX(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/500HD/CD/マニュアル欠) ¥29,800
U2096 PS/V(2406-WWB)(IBM)(486SX/33MHz/7.6MB/170HD/3.5×1) 15,800
U2015 PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠) ¥19,800
U2263 PS/V2405-NWC(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD) ¥19,800
U2264 PS/V2406-NWC(IBM)(486DX2/66MHz/16MB/340HD) ¥21,800
U2243 PS/V(2410-)(IBM)(486DX2/66MHz/16MB/170HD)……… ¥17,800
U0920 6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)…………… ¥49,800
U3154 PC Streem(5538-VWD)(IBM)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/液晶カラー/マニュアル欠/11.3D-STN) ¥69,000
U4080 PS/55(5530-T08)(IBM)(486BL2/66MHz/8MB/80HD/13CRT/添付品全欠/一体型) ¥19,800
U2224 PS/55(5551-NXB)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/200HD/3.5×2) ¥19,800
U2073 DESKPRO 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/720HD) ¥49,800
U2174 DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro150MHz/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351) ¥138,000
U2029 DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/付属品欠) ¥19,800
U2046 PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD) ¥19,800
U2098 PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1) ¥19,800
U2130 466/L(DELL)(486DX2/66MHz/16MB/240HD/3.5×1+5×1) ¥19,800
U2266 GXMT5166(DELL)(P166MHz/32MB/1.6GHD/CD6/Win95) ¥113,000
U2024 VECTRA 486/66LV(HP)(486DX2/66MHz/12MB/240HD/付属品欠) ¥19,800
U2213 M300-30(olivetti)(486SX/25MHz/8MB/70HD/15VGACRT/マニュアル欠) ¥14,800
U2246 M4-64(olivetti)(486DX/33MHz/8MB/246HD/マニュアル欠) ¥17,800
L0029 FMV-433SD2E(富士通)(486SX/33MHz/4MB/340HD) ¥24,800
L0080 FMV-466D-E1(富士通)(486DX2/66MHz/4MB/340HD) ¥28,800
L0030 FMV-466D2E(富士通)(486DX2/66MHz/4MB/340HD)… ¥28,800
L0081 FMV-466D3E(富士通)(486DX2/66MHz/8MB/420HD)… ¥33,800
U2143 FMV-575D5P4(富士通)(P75MHz/24MB/1.2GHD/CD/15CRT付)…. ¥75,800
L0067 FMV-5100D4L(富士通)(P100MHz/8MB/850HD)……… ¥58,000
V0010 FMV-5DSX4(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4)…. ¥65,800
L0084 FMV-53DE3P3(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD)…… ¥75,800
V0023 FMV-5DSE251(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD6/28.8Kモデム) ¥94,800
V0024 FMV-5DSP273(富士通)(P150MHz/16MB/1.6GHD/CD6/28.8Kモデム) ¥113,000
U2279 ONES(沖電気)(P133/16MB/850HD/CD〈6〉/28,8Kbps/15CRT一体型) ¥119,000
U3170 PS/55NOTE-C52/486SLC(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/122HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN) ¥19,800
U3167 ThinkPad 550BJ(IBM)(486SLC2/50MHz/6MB/170HD/プリンタ内蔵/プレート付/モノクロ/マニュアル欠) ¥19,800
U3174 ThinkPad 330CS(5523-JBW)(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/170HD/マニュアル欠/9,5D-STN) ¥34,800
U3171 ThinkPad 330CS(IBM)(486SLC2/50MHz/15MB/170HD/マニュアル欠/プレート付/9.5D-STN) ¥31,800
U3156 ThinkPad 330C(IBM)(486SLC2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/TFT) ¥39,800
U3166 ThinkPad 330C(IBM)(486SLC2/50MHz/16MB/170HD/プレート付/9.5TFT) ¥36,800
U3127 ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/10.4D-STN) ¥55,800
U3151 ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486SLC2/50MHz/20MB/340HD/PCM/9.5D-STN) ¥46,800
V0049 ThinkPad 365X(IBM)(P120MHz/24MB/810HD/マウス付/TFT) ¥129,800
U3168 ThinkPad 720C(IBM)(486SLC2/50MHz/15MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN) ¥39,800
U3169 ThinkPad 720C(IBM)(486SLC2/50MHz/8MB/168HD/マニュアル欠/プレート付/10.3D-STN) ¥37,800
U3160 ThinkPad 755C(IBM)(486DX2/50MHz/12MB/330HD/マニュアル欠/10.3D-STN) ¥49,800
L0082 FMV-43NS1C3(富士通)(486SX/33MHz/4MB/170HD/9.4D-STN) ¥38,000
U3159 FMV-433N/T2(富士通)(486SX/33MHz/8MB/170HD/プレート付/TFT) ¥35,800
U3188 FMV-43NT2C2(富士通)(486SX/33MHz/20MB/170HD/10.4TFT) ¥39,800
U3175 FMV-450N/S1/170(富士通)(486DX2/50MHz/11MB/156HD/D-STN) ¥47,800
L0083 FMV-47NUSE1(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/10.4D-STN) ¥59,800
U3180 FMV-499NAT510(富士通)(486DX4/100MHz/16MB/510HD/10TFT) ¥62,800
U3178 FMV-475NU/T540(富士通)(486DX4/75MHz/16MB/540HD/10TFT) ¥59,800
U3177 FMV-499NAT810(富士通)(486DX4/100MHz/16MB/810HD/10TFT) ¥68,000
U3179 FMV-4100NU/T5A(富士通)(486DX4/100MHz/16MB/540HD/10TFT) ¥62,800
U3198 FMV-5120NU2/Y(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD/PCM/11.3TFT) ¥118,000
U3185 PC-5ND02-C84LA(FLORA)(日立)(P100MHz/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3D-stn)《新品》 ¥138,000
U9073 MAC CLASSIC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/38HD/モノクロ/一体型) ¥29,800
U0979 MAC LC(Apple)(68020/16MHz/10MB/40HD/マニュアル欠) ¥7,800
U9118 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/8MB/39HD/付属品欠) ¥10,000
U9119 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/8MB/106HD/付属品欠) ¥11,000
U9099 MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/75HD/付属品欠) ¥11,000
U9109 MAC Ⅱ CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/5MB/50HD)…… ¥14,000
U9122 MAC Ⅱ CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/17MB/77HD/付属品欠) ¥15,000
U9087 MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/10MB/150HD/付属品欠) ¥21,800
U9074 MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)…… ¥29,800
U9096 MAC Ⅱ VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/8MB)………… ¥18,000
U9128 MAC Ⅱ VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/20MB/170HD/CD/付属品欠) ¥25,000
U9123 MAC Ⅱ SI(Apple)(68030/20MHz/9MB/78HD/マニュアル欠) ¥23,000
U9056 CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/8MB/160HD/マニュアル欠) ¥19,800
U9110 CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/16MB/230HD/付属品欠) ¥19,800
U9071 CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/45MB/230HD) ¥29,800
U9131 CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/8MB/150HD) ¥17,800
U9100 CENTRIS 660AV(Apple)(68LC040/25MHz/36MB/230HD) ¥28,000
U9133 LC475(Apple)(68030/33MHz/36MB/154HD)………… ¥32,800
L0026 LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD)……… ¥34,800
U2261 LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD/CD2)…. ¥38,000
U9126 QUADRA 610(Apple)(68LC040/20MHz/20MB/230HD) ¥33,800
U9102 QUADRA 700(Apple)(68LC040/33MHz/20MB/113HD) ¥29,800
U9129 QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/57MB/230HD/CD) ¥65,800
U9120 QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/32MB/1G/CD) ¥69,800
U9132 QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/32MB/1G/CD) ¥69,800
U9127 Performa 5280(Apple)(PPC603e/120MHz/16MB/1.6G/CD/28,8K/一体型) ¥99,800
U2069 Power Mac 6200/75(Apple)(PPC661/75MHz/16MB/1.6G/CD/28.8K/一体型) ¥69,800
U9088 Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD) ¥76,800
U9135 Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601/66MHz/24MB/230HD) ¥69,800
U9138 Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/26MB/514HD/CD) ¥79,800
L0066 Power Mac8100/100(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD/CD) ¥98,000
U2260 Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604/120MHz/16MB/2GHD/CD4) ¥139,000



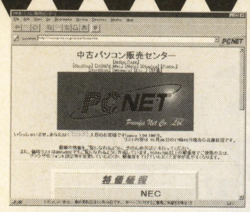
秋葉原から京浜東北線で21分

大好評 掘り出し物のパーツが勢揃い!
ジャンクコーナー



PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F

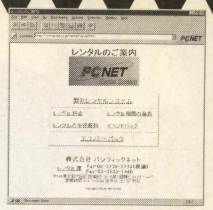
SHOP営業時間/11:00～19:30
通販営業時間/月～金9:30～19:00
土・日・祝日11:00～19:30



大好評! ホームページ http://www.prins.co.jp/

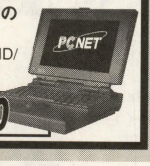
中古
- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

レンタル
- レンタルのページを新規開設!
- 常に最新機器をお手元に!
- 充実したアフターサービス
- 商品画像付き!



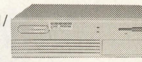
ランラン大特価大放出!!

Power Book160 (Apple) 注文No.U3202
あなたもマックユーザーの仲間入り!
(68030/25MHz/8MB/80HD/モノクロ/マニュアル欠品)
大特価 ¥19,800



NWS-4000 (本体) **NWP-1201** (NWS専用ディスプレイ) 注文No.SH001
(Pentium/133MHz/64MB/2MBVRAM/1.5GHD/マニュアル欠品/OS無)(動作保証無)(20インチ/1120×1024)
NWS-4000 ¥9,800
NWS-1201 ¥18,000

PROLINEA 4/66 (COMPAQ) 注文No.U2098
パワーアップした世界のベストセラー!
(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1/マニュアル欠品)
大特価 ¥19,800



Think Pad 720C (IBM) 注文No.U3168
Think Padでモバイルコンピューティング!
(486SLC2/50MHz/15MB/168HD/10.3DSTN/マニュアル欠品プレート欠品)
大特価 ¥39,800

L0076	Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604/120MHz/16MB/2GHD/CD)	¥139,000

ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28mm)	¥6,500
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31mm)	¥5,700
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)	¥8,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥9,800
U0424	PC-TV454(15カラー:640×400/0.35mm/TV付/リモコン欠)	¥8,800
D0141	PC-D151(15マルチ:1120x768max)	¥25,800
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120×768max)《超美品》	¥29,800
U0416	PC-KM152(15マルチ:1024×768max)	¥25,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥48,000
D0094	PC-KM173R(17マルチ:1280×1024max)	¥48,000
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥49,800
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥11,800
U4152	M2001(Apple)(14カラー:オーディオビジョン14)	¥15,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥23,800
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000
U4035	151FS(COMPAQ)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4149	PCXBV-PC(digital)(15マルチ:1024×768)	¥24,000
U4158	PC7XV-DA(digital)(13マルチ)	¥15,800
U4151	5574-N17(IBM)(17マルチ:1280×1024max/0.28mm)	¥39,800
U4142	DX-15N(MAG)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4160	FLEXSCAN F557(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥39,800
U4162	FLEXSCAN E57T(NANAO)(17マルチ:1280×1024max/0.25mm)	¥42,000
U0472	CU-14KD(シャープ)(14カラー:640×400)	¥6,000
U0485	FMDPC433(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥59,800
D0131	FMVCRT15(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U0483	MF-8615B(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U4123	MF-8517B(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U4013	MF-8221(飯山電機)(21マルチ:1024×768max)	¥52,800
U4083	AV-17CRT(キャラベルデータ)(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U4159	OD-14DB03(トライジェム)(14マルチ:1024×768non-in〈0.28mm〉)《新品》	¥19,800
U4161	HRM-T14(エレコム)(14カラー)	¥5,000
U0469	LS-2617FN(ICM)(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
K0200	STD9750(19カラー:カラーグラフィックカード8)	¥43,000

プリンタ

注文No.	商品	価格
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
P0132	PC-PR101/J300(80桁カラーインクジェット:漢字180字/秒/カラー対応)	¥9,800
U0536	PC-PR201/40(136桁シリアル:漢字40字/秒)	¥18,000
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥19,800
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥25,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥34,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥35,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥37,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥39,000
U0533	PC-PR700J(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥75,000
U5086	PC-PR1000FX(レーザー:A4対応/FAX機能/マニュアル欠)	¥39,800
U5096	PC-PR2000/6W(レーザー:A3対応)	¥49,800
U5000	N7884-14A(シリアル:A3対応〈水平〉)	¥53,000
K0202	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,800
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,000
U0587	C2037A(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/分)	¥19,800
U5006	33481A(HP)(レーザー:A4対応)	¥19,800
U0549	33471A(HP)(レーザー:A4対応)	¥19,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:A3対応)	¥42,000
U5004	LP-8000S(エプソン)(レーザー:A3対応)	¥43,800
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥19,800
P0140	BJC-250J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/Win用)	¥9,800
U5032	BJC-600J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/360dpi/添付品全欠)	¥9,800
U5097	LBP-310(キャノン)(レーザー:A4対応)	¥22,000
U5095	LBP-A309G2(PF-3付)(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥64,000
U0575	LBP-A404G2(キャノン)(レーザー:A4対応)	¥28,800
U5091	LBP-A404G2+PF(キャノン)(レーザー:A4対応/ペーパフィーダ付)	¥32,800
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥30,000
U0570	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応/PF-2カセット付)	¥35,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥33,000
U0583	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥34,800
U0563	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥34,800
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥19,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用/120MB)	¥4,000
U7710	PC-HD210BR(NEC)(98FELLOW用/210MB)	¥7,200
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥8,200
U7143	INTER-270BN(ICM)(98FELLOW用/270MB)	¥9,200
U7081	INTER BR-540(ICM)(98FELLOW用/540MB)	¥18,400
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用/120MB)	¥4,000
U7728	PC-HD170A(NEC)(98MATE用/170MB)	¥5,800
U0376	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用/240MB)	¥8,200
U0851	LHD-MA340PA(ロジテック)(98MATE用/340MB)	¥11,600
U7613	INTER-500AN(ICM)(98MATE用/500MB)	¥17,000
U7578	INTER-AR540(ICM)(98MATE用/540MB)	¥18,400
U0789	BLT-N40(緑電子)(98NOTE用/40MB)	¥3,000
U0818	PACK NV-340(ICM)(98NOTE用/340MB)	¥15,300
U7444	AV-125AR(キャラベル)(EPSON386NoteAR用HDD/125MB)	¥8,750
U7554	PC-HD170R2(NEC)(外付:I/F付/170MB)	¥13,000
U7041	PC-HD100R3(NEC)(外付:I/F付/100MB)	¥10,000
U8085	UHDI-3.5G/98(I/O)(ドライブベイ用/3.5G)	¥28,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U0026	PIO-98NT-2M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0478	RCD-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U7075	ENA-4000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
U0776	PC-9821NE-B01(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥2,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T用4MB)	¥2,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0738	EFA-6000(メルコ)(PC-9801FA用6MB)	¥3,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U7108	EAB-8000(メルコ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥4,000
U7120	EMF-4M(メルコ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉4MB)	¥2,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(オールラウンドSIMM〈Pentium系は2枚1組〉8MB)	¥4,000
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000
U7735	141684-291(コンパック)(PROLINEA XE用4MB)	¥2,000
J0311	VCA-4M(メルコ)(CONTURA用4MB)	¥2,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB〈168pin/64bit〉)	¥4,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac用16MB)	¥4,800
U7736	MB85342-60(Apple)(PowerMac6100用8MB)	¥4,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M)	¥4,800
U7173	ADB-16M(アドテック)(Macintosh用16MB)	¥4,800
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB/EDO)	¥4,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:16MB/EDO)	¥4,800
U7630	EMH-16MH(メルコ)(72pinEDO対応SIMM:16MB〈8M×2〉/EDO)	¥4,800
U0887	DV-SIM36-4M(I/O)(72pinパリ有り/70ns:4M/パリ有)	¥2,000
U7732	XAC-8000(メルコ)(72pinパリ有り/70ns:8M)	¥4,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
N0119	PC-9801-104(NEC)(LANボード)	¥6,000
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用カラーキット)《新品》	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥4,000
N0032	PC-PR201X-08(NEC)(PC-PR201X/65A用ハガキフィーダ)	¥1,000
N0065	PC-PR4000E-05(NEC)(PC-PR4000E用増設ポッパー)	¥11,000
J0147	PF-2+A4カセット(キャノン)(PF-2+A4カセット〈500枚〉)	¥10,000
U7742	PC-9801-101(NEC)(RS-232C拡張ボード)	¥9,800
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル/ストレート・ノート用)	¥500
J0072	VP-1700CSFA(エプソン)(VP-1700用シートフィーダ)	¥5,000
U8019	EM-T202W(カシオ)(エミュレーションカートリッジ)	¥3,000
U6020	PC-9821N-E01(NEC)(オーバードライブプロセッサ/SX33—DX2/50)	¥10,000
U0987	M0116J(Apple)(キーボード)	¥4,000
U9020	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U0847	JWP-1000(メルコ)(プリンタバッファ/1MB)	¥8,000
U7553	HXP-8000(メルコ)(プリンタバッファ/8MB)	¥24,800
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス/98用カウント機能付)	¥500
U0668	PC-H98-U01(NEC)(マウス/98用マルピン)	¥1,500
U7726	DFM-336(I/O)(モデム33.6Kbps〈MAC用〉)	¥14,800
N0113	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフィエスカード〈10BASE-T〉/ノート用)	¥6,000
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5インチFDD×1+100HD)	¥11,800
U0621	PC-FD312(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U7586	PC-FD511F(NEC)(ファイルスロット用5インチFDD×1〈前から装着〉)	¥7,000
U7021	LFD-58(ロジテック)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
Z0116	KP-RS232R(関西電機)(RS-232Cケーブル/リバース)	¥1,000
W0058	LPC-TS(メルコ)(LANカード〈10BASE-T〉)	¥6,000
Z0031	DPP-1セット(DCOM/プリンタ切替器/3:1)	¥1,500

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(3月27日現在)

- 全商品動作チェック・クリーニング済
- 全商品保証付き
- 代金引換システム
- 土日祝祭日配達OK

SHOPも通販もカードご利用OK!

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
- 年中無休・24時間アクセスOK!
- 電子メールでのご注文OK!
- メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PC NET パシフィックネット
株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30
通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

PCアウトレット館大きくなって
パソコンビッグバーゲン

お1人様
1機種1台と
させていただ
きます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC　PC98-NX VALUE STAR NX

PC-VS20C/S5 CA1 展示処分品

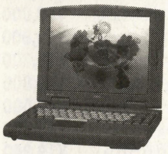
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。

定価¥298,000 **超特価¥153,000**

CPU:MMX Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:3.2GB CD ROM:最大20倍速 モデム:56kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎 Office8

NEC　98NOTE Aile

PC-9821La10/S8C

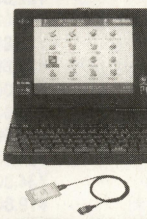


定価¥410,000 **超特価¥158,000**

CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:10.4インチTFT
HDD:810MB モデム:28.8kbps OS:Windows95
ソフト:一太郎6.3、ロータス1-2-3R5J

NTT DoCoMo INTER Top

INTER Top for DoCoMo
＋
モバイルデーターカード96P1キット付属



定価¥79,800 **超特価¥53,800**

CPU:486SX相当 RAM:4MB モデム:33.6kbps
ディスプレイ:タッチパネル式DSTNカラー7.2インチ
PCカードスロット:TYPE II×1 バッテリー駆動:約3時間

NTT DoCoMo Librettoモバイルパック II

定価¥228,000 **超特価¥113,000**

CPU:Pentium100 RAM:24MB ディスプレイ:6.1インチTFT
HDD:810MB PCカードスロット:TYPE2
主なソフト:Windows95、MS Works4.0 ロータスOrganizer97
バッテリー駆動:約3.5時間 重量:970g
セット内容:Libretto for DoCoMo+3.5FDDドライブ+
モバイルデータカード(96P1)

Panasonic　CF-233PDCA

タワー型本体　台数限定モデル

超特価¥188,000

CPU:MMX Pentium233 RAM:32MB ディスプレイ:別売
HDD:3.2GB PD/CD ROM:8倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97
TVチューナー:内蔵

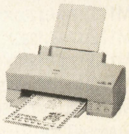
タワー型本体
＋
17インチディスプレイセット　台数限定モデル

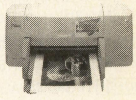
超特価¥218,000

CPU:MMX Pentium233 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ HDD:3.2GB PD/CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97 TVチューナー:内蔵

NEC・EPSON カラープリンタ

PM-700C	定価¥59,800	超特価¥29,800
PM-2000C	定価¥99,800	超特価¥59,800
MJ-830C	定価¥39,800	超特価¥22,800
MJ-830CS2	定価¥44,000	超特価¥26,800
MJ-510CS2	定価¥34,000	超特価¥22,300
PM-750C	定価¥59,800	超特価¥42,800
PR-J320	定価¥49,800	超特価¥29,800
PR-J220	定価¥32,800	超特価¥19,800





FUJITSU　FMV-BIBLO NU III 13D

FMVNU III 13D6　台数限定モデル

超特価¥188,000

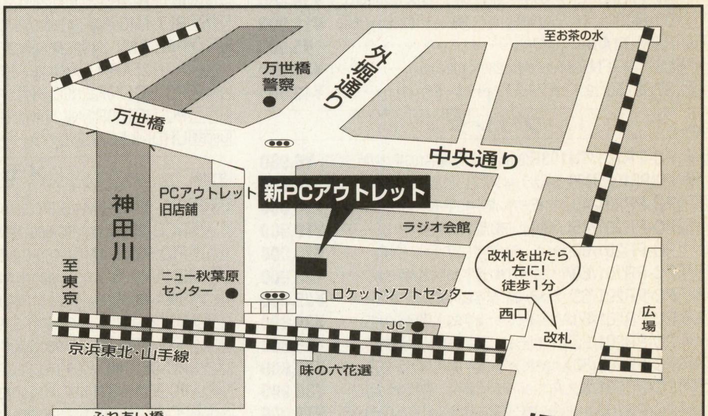
CPU:MMX Pentium133 RAM:32MB CRT:12.1 DSTNカラー
HDD:1.6GB CD ROM:最大20倍速 モデム:56kbps
OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97

その他お買い得品多数入荷!!

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

ロケット
PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30〜PM8:00



JR秋葉原駅西口より徒歩1分
日比谷線秋葉原駅より徒歩3分

通信販売　注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名	東京三菱銀行　秋葉原支店
口座名	ロケット通販部
口座NO	（普通）0686447

売切御免!! 完全台数限定爆安超目玉品

お手軽サブノート

本体:IBM
ThinkPad 230Cs-YB7
中古
SX(33) 12/170/7.8DSTNカラー
※Win3.1動作可
20台限定
otto爆安 ¥39,800

ノート&デジカメセット

本体:富士通
FMV43NT2C2 中古
SX(33) 12/170/10.4TFTカラー
※Win3.1動作可
デジカメ:CASIO
QV-200 新品
20セット限定
otto爆安 ¥47,800
(接続キット・OS別売)

アプティバRAM強化セット

本体:IBM
Aptiva 2407RR1 アウトレット
RAM8MB強化
DX4(100) 16+8/500/14CRT/CD-ROM ※Win95/Lotus
10台限定
otto爆安 ¥49,800

プレサリオ&プリンタセット

本体:COMPAQ
PRESARIO7170 アウトレット
P90/8+8/840/4XCD/モデム/15CRT/Win95
プリンタ:NEC
PC-PR101/J200
プリンタケーブルサービス
10セット限定
otto爆安 ¥69,800

爆安PentiumII大放出

本体:COMPAQ
DESKPRO2000 6266MX3200/CDS 新品
PII266/32/3.2G/24XCD/NT4.0
20台限定
otto爆安 ¥169,800
(モニタ別売)

中古パソコン専門爆安ショップ!! otto コンピューターのおっと

総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度お問い合わせ下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は3/25現在のものです。

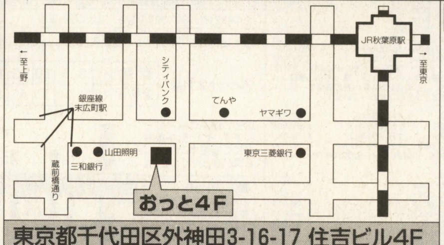
ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp
ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233
―ottoのFAX情報サービス―
03-5256-5231
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

夏のボーナス一括払いOK!!

分割払い大歓迎!!
3回〜60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。
■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC MasterCard VISA



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月〜金 11:00〜19:00 ●定休日 毎週木曜
土・日・祝 11:00〜18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと
秋葉原1号店
TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

インターネット
ホームページ開設中!!

利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

中古パソコン.周辺機器.各種ゲームソフトの販売ページや買取りに関する詳しい案内などを常設してお待ちしております。

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

ソフトの在庫はホームページでも見れます。(**そふとぷれす**のホームページ版です)

これは便利!メールで買取見積りOK!

(ホームページ内に買取見積り専用フォームがあります。)

多くの方にご利用頂いています

パソコンゲームランド 情報ハウスが熱いぞ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

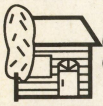
情報ハウスでは，根強い人気のMSX. PC−88. X1などの旧型のパソコンからX68000やPC−98 FM−TOWNS. Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手6枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(現在は機種別ではなく総合リストです。)

ゲームソフト 買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(CD/5/3.5) ＊PC-8801/VAシリーズ
＊FMタウンズ ＊X68000 ＊マスターシステム，マークIII
＊MSX1(ロム) ＊X1/turbo ＊Windows用(95/兼用)
＊MSX2(ロム/FD)〜 ＊テープ版(X1/MSX)

＊周辺機器(MSX/X1)マウス，データレコーダー，パッド他
＊音楽/グラフィックソフト他(MSX/X1/X68K/88.....)



そふとぷれすはお申込日当日発送が基本ソフトの注文方法もTEL.FAX.封書電子メールと4種類を用意// あなたのライフスタイルに合わせてお選び下さい

そふとぷれす対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも?)
＊MSX1/2 ＊PC-9801/21(3.5/5/CD)
＊FMタウンズ ＊PC-8801 ＊X1シリーズ
＊X68000 ＊Windows用(95/兼用) etc...

MSX/X1/X68Kの関連書籍買取りOK!!

(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

お知らせ

そふとぷれすは1回ごとのお申込みで受付いたしておりますが，そんなの面倒だ〜と思われる方は下記の申込み方法をオススメします。(**そふとぷれす**Wは初めてリストをお申込みの方のみ申込み可能です。)
＊そふとぷれすW(月1回2ケ月計2回リスト送付)80円切手9枚同封でお申込みを
＊ぷれすパック6(月1回6ケ月計6回リスト送付)¥2000
＊ぷれすパック6は現金書留か定額小為替(無記名)でのみ受付中
(定額小為替は郵便局窓口で販売しています)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所，氏名，電話番号，品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証，学生証，パスポート，保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98. X68000. FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX. 封書. Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは8本以上で現在実施しています。PC係

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC-9821P133〜 ＊PC-88FA〜 ＊MSX2(FD)〜
＊68000(2MB)〜 ＊FMタウンズII〜 ＊X1turbo〜
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB〜I/F付)他 (Mac/Noteは不可)

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228−0024
FAX0462(57)1610 営業時間PM12:00〜PM7:00

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。 ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

TEL06-644-0554
電話受付11:00〜19:00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>

PC-98NX VS33D/M7 CD2	¥425,000
PC-98NX VS33D/M7 DD2	¥431,000
PC-98NX VS33D/M7 CB2	¥295,000
PC-98NX VS33D/M7 DB2	¥301,000
PC-98NX VS33D/M7 CA2	¥314,000
PC-98NX VS33D/M7 DA2	¥321,000
PC-98NX VS30D/M7 CA2	¥290,000
PC-98NX VS30D/M7 DA2	¥297,000
PC-98NX VS30D/MZ CA2	¥253,000
PC-98NX VS30D/MZ DA2	¥273,000
PC-98NX VS26D/M7 CA2	¥253,000
PC-98NX VS26D/M7 DA2	¥259,000
PC-98NX VS26D/CX CA2	¥360,000
PC-98NX VS26D/CX DA2	¥369,000
PC-98NX VS26D/CZ CA2	¥214,000
PC-98NX VS26D/CZ DA2	¥221,000
PC-98NX VS26D/S7 CA2	¥226,000
PC-98NX VS26D/S7 DA2	¥232,000
PC-98NX VS26D/S5 CA2	¥201,000
PC-98NX VS26D/S5 DA2	¥207,000
PC-98NX VS26D/SZ CA2	¥188,000
PC-98NX VS26D/SZ DA2	¥195,000
PC-98NX VS23D/S7 CA2	¥198,000
PC-98NX VS23D/S7 DA2	¥210,000
PC-98NX VS23D/S5 CA2	¥184,000
PC-98NX VS23D/S5 DA2	¥190,000
PC-98NX VS20C/S7 CA2	¥187,000
PC-98NX VS20C/S7 DA2	¥193,000
PC-98NX VS20C/S5 CA2	¥162,000
PC-98NX VS20C/S5 DA2	¥168,000
PC-98NX VS16F/E5 AA2	¥122,000
PC-98NX VS16F/E5 CA2	¥141,000
PC-98NX VS16F/E5 DA2	¥148,000
PC-98NX VS16F/EZ AA2	¥ 96,000
PC-98NX VS26D/S7 CA1	¥218,000
PC-98NX VS26D/S7 DA1	¥215,000
PC-98NX VS20C/S7 CA1	¥172,000
PC-98NX VS20C/S7 DA1	¥177,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1	¥148,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1	¥153,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1	¥127,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1	¥132,000
PC-98NX VP26C/WX AA1	¥368,000
PC-98NX VP23C/WX AA1	¥351,000
PC-98NX VP16C/WX AA1	¥274,000
PC-98NX VP13C/WS A1	¥188,000
PC-98NX VP13C/WD A1	¥140,000
PC-98NX LV20C/WS CAF1	¥257,000
PC-98NX LV20C/WS DAF1	¥262,000
PC-98NX LV16C/NS CAF1	¥232,000
PC-98NX LV16C/NS DAF1	¥232,000
PC-98NX LV16C/WS CAF1	¥230,000
PC-98NX LV16C/WS DAF1	¥235,000
PC-98NX LV16C/WD CAF1	¥190,000
PC-98NX LV16C/WD DAF1	¥186,000
PC-98NX LV13C/WD CAF1	¥183,000
PC-98NX LV13C/WD DAF1	¥183,000
PC-98NX AL20C/TS AAF1	¥248,000
PC-98NX AL13C/BSA1	¥172,000
PC-9821 Nr150/S20	¥238,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥298,000
PC-9821 V233 M7 C3	¥239,000
PC-9821 V233 M7 D3	¥249,000
PC-9821 V233 M7 C2	¥203,000
PC-9821 V233 M7 D2	¥208,000
PC-9821 V200 S7 C3	¥190,000
PC-9821 V200 S7 D3	¥196,000
PC-9821 V200 S5 C3	¥172,000
PC-9821 V200 S5 D3	¥176,000
PC-9821 V12 S7 RC	¥119,000
PC-9821 Xa200/W30R	¥148,000
PC-9821 Ra266/W30R	¥241,000
富士通 FMV-NP5 201	¥272,000
富士通 FMV-NP5 203	¥279,000
富士通 FMV-NP5 16D1	¥211,000
富士通 FMV-NP5 16D3	¥217,000

富士通 FMV-NU5 16X1	¥281,000
富士通 FMV-NU5 16X3	¥273,000
富士通 FMV-NU5 161	¥242,000
富士通 FMV-NU5 163	¥244,000
富士通 FMV-NU5 16D1	¥198,000
富士通 FMV-NU5 16D3	¥204,000
富士通 FMV-NU3 161	¥245,000
富士通 FMV-NU3 13D1	¥166,000
富士通 FMV-NC3 13D	¥100,000
富士通 FMV-T5 3371	¥342,000
富士通 FMV-T5 3373	¥348,000
富士通 FMV-T5 3071	¥289,000
富士通 FMV-T5 3073	¥295,000
富士通 FMV-T5 307D3	¥348,000
富士通 FMV-T5 307M1	¥323,000
富士通 FMV-T5 307M3	¥330,000
富士通 FMV-S5 2671	¥261,000
富士通 FMV-S5 2673	¥267,000
富士通 FMV-S5 2371	¥215,000
富士通 FMV-S5 2373	¥221,000
富士通 FMV-S5 2351	¥188,000
富士通 FMV-S5 2353	¥195,000
富士通 FMV-S5 2051	¥167,000
富士通 FMV-S5 2053	¥173,000
富士通 FMV-SC5 2051	¥186,000
富士通 FMV-SC5 2053	¥192,000
富士通 FMV-M5 2051	¥139,000
富士通 FMV-M5 2053	¥145,000
富士通 FMV-513D6P1P13316/1.2G/CD	¥ 63,800
富士通 FMV-516D9C5K6-16632/2.1G/CD	¥ 82,800
東芝 サテライトプロ460CDX/2.1	¥185,000
東芝 リブレット50CTA通電品	¥ 89,000
東芝 リブレット70 PA-1260CA	¥138,000
東芝 リブレット100 PA-1254CA	¥204,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-530-X16	¥260,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-350-X16	¥240,000
ｼｬｰﾌﾟ MN-330-X13	¥228,000
松下 AL-N4T512J5	¥160,000
松下 AL-N3T520J5	¥275,000
SOTEC WinBook Quattro/R (R5P150MX)	¥170,000
SOTEC WinBook SlimZ1P 133	¥143,000
SOTEC WinBook SlimZ1P 133MT	¥143,000
SOTEC WinBook SlimZ1P 150MX	¥159,000
APPLE PB3400C/240/OS8	¥330,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G	¥220,000
APPLE G3/DT266	¥217,000
APPLE G3/MT266	¥275,000
IBM T.pad 560E (2640-4ZJ)	¥277,000
IBM T.pad 380ED (2635-6YJ)	¥249,000
IBM T.pad 535E (2606-36J)	¥170,000
IBM アプティバ T8E	¥145,000
SONY バイオ PCG-719	¥382,000
SONY バイオ PCG-723	¥260,000
SONY バイオ PCG-505	¥184,000
SONY バイオ PCG-505X	¥212,000
SONY バイオ PCG-505EX	¥265,000
COMPAC ARMADA 1590DMT	¥210,000
COMPAC ARMADA 7770DMT	¥277,000

メビウス、アプティバ、東芝,富士通の新製品など大特価
CALL広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は3月18日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。

<モニター>

三菱 RD-17V	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 57,500
三菱 RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 57,500
三菱 RD-17GIII	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 79,800
SONY CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 62,500
CaNtury MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800

<プリンター>

NEC Picty80L	¥ 11,800
キャノン BJC-250J	¥ 17,800
キャノン BJC-80V	¥ 36,500
キャノン BJC-430J	¥ 26,000
キャノン BJC-465J	¥ 46,000
キャノン BJC-700J	¥ 38,000
エプソン PM-750C	¥ 41,500
エプソン PM-2000C	¥ 53,500

<周辺機器>

98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM I/O NX-SD41-32M	¥ 13,500
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC I/O NX-ECC41-32M	¥ 15,500
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO I/O NX646-32M	¥ 13,000
EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 21,800
ECC EDO I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 23,500
EDO32Mx2枚 富士通 FMV-M64E	¥ 18,800
ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ 電波 XRGB-1	¥ 19,500

<音源>

ローランド SC88PRO	¥ 63,000
ローランド SC88ST/PRO	¥ 44,000
ローランド ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PKW(KB付)	¥ 73,800
ローランド ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PRW	¥ 69,800
ローランド S-MPU-IIN	¥ 15,500

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC JX55MA	¥ 76,000
NEC JXS700	¥140,000
シャープ WD-M800	¥108,000
シャープ MR-2	¥145,000
東芝 JW-V860	¥ 96,000
東芝 JW-F580	¥ 46,000
富士通 オアシスLX6000	¥ 99,000
カシオ CX-8000	¥ 89,000
松下 FW-U1CD350	¥ 92,000

<電子手帳・モバイルギア・ムービー>

カシオ カシオペアA51+ｸﾚﾄﾞｰﾙ、ﾘﾁｳﾑ	¥ 42,800
カシオ カシオペアA51V	¥ 45,800
SHARP MI-610DC	¥107,000
SHARP MI-506DC	¥ 77,000
SHARP PA-Z500	¥ 6,500
SHARP PA-Z300	¥ 5,500
SONY DCR-TRV7+IF9	¥140,000
SONY CCD-TRV92+IF9	¥ 94,000
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ NV-DS5+DS5	¥108,000
シャープ VL-DC3+KT95	¥100,000
ビクター GR-DVL+V86	¥137,000

その他、何でも見積り迅速にFAX致します。FAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- 新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
- 商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- 商品在庫および価格は常に変動しております。必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー (一例)

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	140,000〜	165,000〜
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	55,000〜	70,000〜
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	65,000〜	80,000〜
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	80,000〜	95,000〜
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	85,000〜	115,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	20,000〜	30,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T	30,000〜	40,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	40,000〜	60,000〜
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	130,000〜	155,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	55,000〜	70,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	80,000〜	100,000〜
PC9821Nr166X30F（NW150は2万円安）	210,000〜	240,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	35,000〜	48,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆ホームページ//galaxy.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	170,000〜	190,000〜
PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は4万円高）	110,000〜	130,000〜
PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3	5,000〜	12,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	20,000〜	30,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	20,000〜	30,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	17,000〜	28,000〜
PC9821Lt2/7A（La10S8は5万円高）	45,000〜	60,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	70,000〜	85,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は4万円高）	85,000〜	100,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	135,000〜	160,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	150,000〜	180,000〜
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P200は3万円UP）	30,000〜	45,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	15,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	5,000〜	12,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は7万円高)	45,000〜	75,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1,5万円高）	15,000〜	35,000〜
FMタウンズマーティ（プレイステーションは3千円UP）	5,000〜	10,000〜
MSX用プリンターFS-PC1(PA1、PW1、FICは4千円安)	5,000〜	12,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	10,000〜	18,000〜
リブレット50（30は2万円安、70は2万円高）	60,000〜	75,000〜
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	40,000〜	50,000〜
電波 XRGB-1	10,000〜	14,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
● 3万円以上 500円引き
● 5万円以上1000円引き
● 10万円以上2000円引き

（見方はメーカーごとのアイウエオ順）

Windows95・シミュレーション・RPG・他

● (アートディンク) − 8,490円A列車で行う完全版, 7,230円ザ・セトラーズII, 6,140円ルナテックドーン前途への道標, エクストリーム・アサルト, 10,480円ルナティックドーンTWIN PACK(開かれた前途＋前途への道標),
● (アスキー) − 各8,230円(2D格闘・シューティング・RPG)各ツクール,
● (EAビクター) − 各6,980円ニードフォースピード2, シンジケートウォーズ, 各8,780円ダンジョンキーパープレミアム, USネイビーファイターファイナルミッション, ウイザードリィネメシスアドベンチャー, ULTIMA ON LINE,
● (伊藤忠商事) − 4,880円お父さんのためのチェス2, 3,350円バーニングソルジャー, 各3,150円お父さんのための競馬2, お父さんのための花札,
● (イマジニア) − 7,980円快刀乱麻プレミアム版(通常版は6,980円), 8,680円F22 Air Dominance Figther日本語版(プレミアム版10,480円),
● (ガイナックス) − 各11,680円鋼鉄のガールフレンド, プリンセスメーカー2, 各5,380円新世紀エヴァンゲリオンコレクターディスクVol.1〜Vol.5, 新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーVol.1〜Vol.2,
● (CAPCOM) − 6,080円ストリートファイターZERO・ストリートファイターZERO2,
● (キングレコード) − 各4,980円スレイヤーズはいぱあ・TV・NEXT, 5,480円スレイヤーズはいぱあ・TRY, 7,380円ローマンレーヌ,
● (グラムス) − 各6,680円フライトコマンダー, ロンメル装甲師団1941, アドバンストシヴィライゼーション文明の曙, D-DAY,
● (ゲームバンク) − 各6,580円大逆鱗III, デストラクションダービーII,
● (光栄) − 11,300円三国志VI, 9,680円提督の決断III, 各6,380円大航海時代外伝, 大航海時代II, 水滸伝天命の誓い, 各11,300円信長の野望将星録withP, ウイニングポスト3withPキット, 各7,980円維新の嵐幕末志士伝, 織田信長伝, トップマネジメントII, チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV, 毛利元就,
● (工画堂) − 各8,990円シークエンスパラディウム, シュヴァルツシルトEX, 9,230円パワードール2＋DASH, 火星開拓,
● (コナミ) − 各5,730円ときめきメモリアルforever, ウキウキ弁当箱,
● (コスモスコンピューター) − 7,720円億万長者への道,
● (CSK総合研究所) − 6,830円みみみっくす＋だいなあいらん,
● (システムソフト) − 4,880円大戦略V, ヴァリューパック, 各7,980円17歳〜My Dear Angel, 大戦略マスターコンバット2, ハイブリットエンジェル, 7,230円BOYS BE…,
● (シンアイ商会) − 8,380円RIVEN THE SEQUEL TO MYST, 5,980円DIABLO(J・マ付), 7,850円DIABLO豪華マニュアル付,
● (セガ) − 各7,980円ラストブロンクス, セガツーリングカーチャンピオンシップ, 8,750円バーチャファイター2スペシャルパック, 6,980円マンクスTT,
● (TGL) − 各7,680円エンブレイス, バトルアスリート大運動会, 戦国美少女絵巻・空を斬る!!, 魔法使いになる方法・夢見る…,
● (日本クリエイト) − 9,290円野球道3&EXスペシャル, 5,980円天地無用,
● (日本ファルコム) − 6,480円イース・エターナル限定版(非売品CD3枚組付), 各5,830円ロードモナークPro, ソーサリアンフォーエヴァー, 各7,980円ヴァンテージマスター, 7,200円新英雄伝説プレミアム版,
● (バロック) − 7,680円Midgard−ミッドガルド,
● (バンダイ) − 5,220円SDガンダムウォーズ, 各7,850円ガンダム・バーチャルモデラーライト, (Proは17,500円), ガンダム0079, 6,070円CARD SDガンダム外伝,
● (ビクターインタラクティブ) − 2,480円たまごっちCD-ROM,
● (ファミリーソフト) − 5,730円初恋ばれんたいん(限定版は7,980円),
● (風雅システム) − 7,680円アマランス1, 6,980円アマランスKHリミックス,
● (富士通) − 7,830円エーベルージュスペシャル…, 7,390円エーベルージュ2,
● (ホクショー) − 9,420円GE・TENIII〜全世界大戦異聞,
● (ボーステック) − 7,980円銀河英雄伝説V, 6,130円礎いしずえ(3/下), 4,980円銀河英雄伝説IV EX LOW COST版, 銀河・スクリーンセーバーVol2,
● (ポニーキャニオン) − 各5,780円トレインシュミレーター東海道本線, 東北本線, 西部新宿線, 京浜急行, 名古屋鉄道, 小田急線, 各4,980円ウキウキ釣り天国2/波止の五目釣り, 3/人形島のボート釣り,
● (マイクロプローズ) − 7,730円マジックザ・ギャザリング完全日本語版,
● (マイクロキャビン) − 8,980円紺碧の艦隊2アドバンスト, 各5,380円ロードス島戦記, ロードス島戦記II,
● (マクシス㈱) − 7,730円テーマホスピタル, 5,830円SIM CITY2000,
● (マスターピース) − 8,980円ザ・コンビニまるごとセット, 各5,780円トラフィックコンフュージョンII, ザ・コンビニ, ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ〜,

——— フライトシミュレーター ———

10,530円M・Sフライトシミュレーター98, 7,380円シエラ・プロパイロット, 各7,980円ジェットファイターIIIプラチナエディション, iF22 Raptor, F-22 Aia Dominance Fighter, 8,230円スーパーエアーコンバットII,

——— Win95・将棋・囲碁・麻雀・他 ———

各10,780円手談対局II, 囲碁好敵手, AI囲碁6, 森田将棋97, 柿木将棋2, AI将棋2DERUXE, 最強の囲碁パワーアップ版, 各8,580円将棋最強3, 蒼龍(麻雀), 戦略将棋, 各8,230円棋太平, 麻雀大会スペシャル, AI将棋Ver2,

——— Win95ビジネス・ユーティリティ・その他 ———

● (アーク情報システム) − 各10,750円CD革命/Vitual, /Speed,
● (ソーテック) − 4,980円Visual Shot5.0(画像管理ソフト),
● (ウイニングラン) − 8,230円CLEAN SWEEP Ver3.0, 8,980円QEMM9, 8,230円シマンテックビジュアルページ1.0日本語版, 8,230円C言語マスターめじろ＋2.0, (＋Ver1.5は33,430円), 8,530円Disk X Tools Ver4.0, 17,500円読取革命Ver2.0, 6,550円GF95 Advanced Ver2.0, 5,860円G・CREW5, 10,750円マイクログラフィックスDRAW6, 12,300円ULTRA KID, 各7,380円算数伝説ドラゴンクリスタルを探せ, ハイパー家計簿,
● (ソース) − 各10,350円驚速95, 超速95, 9,540円携速95, 4180特打, 7,980円スグレモ98,
● (富士通) − 27,600円F-BASIC97, 7250円Klik&Play, 14,300円クリック&クリエイト, 15,980円広辞苑第四版カラー,
● (平凡社) − 57,000円世界大百科事典,
● (マイクロソフト) − 10,800円ファミリーパッケージ97, 15,980円エンカルタ98, 15,800円Music Pro for Windows Ver3.0,

Windows95(18禁)

● (r・アアル) − 5,380円ラビットヘリックス, 6,480円M・HARD, 各6,980円ガーディアン, ROSE BLOOD, ZEST to fantasy,
● (アイル) − 各6,750円デュアルソウル, 魔女狩りの夜に,
● (アクティブ) − 8,880円くすり指の教科書Duet, 6,480円Heart Work,
● (アーヴォリオ) − 各5,750円注射器, SEX2, 6,480円STARS,
● (アリスソフト) − 5,520円デアボリカ, 6,120円鬼畜王ランス, 各5,480円王道勇者, かえるにょぱにょ〜ん, 夢幻泡影, 各3,480円ランスIV, ALICEの館3, 闘神都市II, 各2,780円ランス4.1, ランス4.2, アンヴィヴァレンツ, 4,980円DSP全部, 2,050円闘神都市IIそして…それから,
● (イメージクラブ) − 5,730円ブラッドシード2, 第二次淫従接解,
● (イリュージョン) − 各5,680円デスブラッド, 禁じられた遊び,
● (インターハート) − 各5,750円GU・もーん遊戯, ときめいて誘惑, 自慰(おなにー), 人間昆虫覗き, 棘−TOGE, いたずら, 悪−わる, 奴隷婦, 館, 星のない街,
● (ウラン) − 4,260円ガールドールトーイコレクション, 各5,680円ガールドールトーイ, ハイスクールテラストーリープレミアムパック,
● (XYZ) − 各6,680円女神の雫, リベンジ,
● (エクセレンツ) − 各6,680円久遠〜, ハートの破片, 夕霧, 世紀末遅魔伝つむぎちゃんSOS, VRデート五月倶楽部2, 君の名はDiamond, クエント〜忘れ得ぬ日々に〜,
● (エルフ) − 各6,480円臭作, 遺作, 6,980円同級生2, 各5,490円河原崎家の一族, 野々村病院の人々,
● (ア行その他メーカー) − 各6,980円スタープラチナ, あいるみすてぃ〜く, 各6,480円MORMOTTE, She'sn, はぷにんぐJOURNEY,
● (カクテルソフト) − 3,800円きゃんきゃんバニー1Primo限定版, 各5,730円Piaキャロットにようこそ!!II, 晴れのち胸さわぎ,
● (Guilty) − 各5,780円お兄ちゃんへ, 告白,
● (カ行その他メーカー) − 各5,730円X-Change, 復讐, マッドパラドックス2, 6,580円TEEN,
● (ジェイボックス) − 各6,480円ファニーハニー, 幻影調教倶楽部,
● (シーズウエア) − 各5,730円DIVI-DEAD, 寿, メイド物語, 各4,990円CD・girls, ゼノン, 愛が見えはじめたら,
● (ジャストシステム) − 各6,480円ポムポムプリてぃパフェ, まじょっ子ぱらだいす, 4,990円エロでん,
● (ジャニス) − 各4,530円卒業旅行, 卒業写真2,
● (ジャパンホームビデオ) − 7,980円戦え!, セクティ1Act2獣愛,
● (13cm) − 各6,480円好き好き大好き!, 飼う, 48〜図形の恋,
● (Jam) − 6,680円ネイルズ, 4,630円チェリージャム,
● (JANIS) − 6,120円ポチのドキドキ大作戦, 各4,680円卒業写真2, 卒業旅行,
● (SCOOP) − 各4,990円カオスQUEEN遼子#3, #2, #1,
● (ZERO) − 各6,480円逃亡者, 密猟区, 涙−なみだ, 麻薬,
● (ZONE) − 7,120円アスガルド〜歪曲のテスタメント〜,
● (ソニア) − 各6,980円VIPER-F40, 初回限定版(電卓付), VIPER-GTS, V12, V10, ガイナロックR, 7,730円VIPER-V16, 6,140円VIPER-V6, 各2,980円VIPERデジタルイラストレーションズ①〜⑤,
● (サ行その他メーカー) − 各6,480円悪夢95, 転校生2, 各5,730円聖翼学園セラフィタ, 放課後はフィアンセ, TAXI幻夢護ACT2, 涙, 4,990円おねえちゃんビデオ, 3,120円あひるのパンツ, 6,980円クレイジーナックルII,
● (D・Oディオー) − 各7,530円虜2, ブランマーカーTwin, 5,980円妖獣戦記2, 5,220円続妖獣戦記, 4,450円妖獣戦記,
● (ディスカバリー) − 各6,480円魅惑の調書, 殻の中の小鳥, 各5,730円淫従の堕天使, DIS COND,
● (テトラテック) − 各6,480円プライベートガーデン, 教育実習,
● (天津堂) − 6,630円マーシャルエイジ2, 4,320円マーシャルエイジ,
● (トラッシュ) − 各6,980円Shift!−シフト, 夢現, 悪霊学園レイコ, 各6,150円DOOP, 乱蝶,
● (タ行その他メーカー) − 4,980円嫉−そねみ, 6,630円テイルスナイト,
● (にくきゅう) − 各6,380円無垢2, 追跡者, トラウマ,
● (Punny Pro) − 6,630円そぷらの〜ボクの初恋ハプニング,
● (ビジョン) − 各5,730円発情生, 学園性白書, 禁じられた遊び,
● (FAIRYTALE) − 各7,980円ナチュラル, プロジェクトVC＋F・リミックス, 各6,380円同窓会, AKIKO HARD, バーチャコール3, 4,980円同窓会Art Collection初回特典版,
● (フォアナイン) − 各3,680円武神伝承, 刻視夢想,
● (フォスター) − 各6,980円迷子の気持ち, 花の記憶第三章,
● (ぷち) − 7,730円メタドールA1, 6,140円SWEE PERS!
● (PIL) − 各6,430円SADISTIC MEDICINE, 地獄SEEK,
● (ブラックパッケージ) − 各6,980円誓いのエッセンス, 錬金術の娘,
● (ベクター) − 各5,980円前夜祭, 研修医, 狂宴悦楽のレクイエム,
● (ベルダ) − 各4,260円あゆ, なお, 5,730円みお&みほ, 各4,980円砂時計, Nineteen, アドラスティア,
● (ボンびぃボンボン) − 各6,480円朧月都市, 護人,
● (ハ行その他メーカー) − 各6,480円骸むくろ, マーズ・ボール, 各5,780円裸唇, 燃える真紅の月に, 月光獣, 紅い瞳のセラフ, 私, 邪淫獣神伝JEVALD,
● (May Be) − 各6,130円ぎりぎりパラダイス, 脳力者, や・く・そ・く, 欲−むさぼり, DOOP, 歪み,
● (ミスティ) − 4,980円娘々ドリーム, 5,730円三色コロッケ,
● (ミンク) − 4,850円ミンク大作戦, 8,280円GOKKO3, 7,230円ツーショットDiary2大全集, 各6,230円しゃぶり姫, 魔性の貌, ツーショットDiary95,
● (モーション) − 各5,780円三夜物語, 淫欲の迷宮,
● (マ行その他メーカー) − 各5,730円Dicekiss, えねま, 思春記,
● (Leaf) − 各6,750円雫・しずく, 痕・きずあと, To Heat, 各2,150円初音のないしょ, さおりんと一緒,
● (リセアン) − 各3,980円制グラ97, 第4章〜第1章, 各5,980円エンジェルリップス, 制グラ・96ザ・グランドファイナル,
● (リビドー) − 各6,480円Rhythm, リビドー7インパクト, 放課後恋愛クラブ, 放課後マニアクラブ, 5,780円女の子の仕組み, 5,220円Art Works放課後ファンクラブ,
● (ラ行その他メーカー) − 6,930円アエティール, 6,480円マージナルポイント,
● (U・MeSOFT) − 5,980円DAWN・SLAVE, 6,980円いまじねいしょんLove,

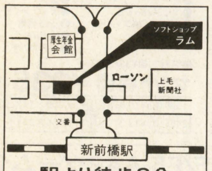
——— Windows95特価品(在庫のみ) ———

各3,830円追憶, ルームメイト, かりん, なぎさ100%, 各4,830円研修医, 狂宴−悦楽のレクイエム, 乱蝶, ガール2, 各5,830円前夜祭, LOFTY FORM, Shift!,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

——— 3Dボード ———

● (アイ・オー・データ) − 33,800円GA-PII8/PCI, 23,800円GA-RUSH6/PCI,
● (メルコ) − 27,800円WHP-PS8(PS4→22,800円),
● (NEC) − 18,800円PC 3D Engine2(電脳戦記バーチャロン付),
● (カノープス) − 33,800円PWR128P/4VC(DOS/V機のみ), 8,390円あぷこん・UP SCAN CONVERTRR,
● (電波新聞社) − 16,980円DISPL(ディスプル), 23,800円XRGB-2, (6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 33,800円XPC-2PLUS, 22,800円XRGB-1, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚, 17,300円Micro Soft Side Winder Force Feed Back Pro, 5,250円Micro Soft Side Winderゲームパット
● (ローランド) − 13,300円バーチャルミュージくん2, 8,750円バーチャルミュージくん, 84,800円ミュージ郎88Pro・PKW, 80,800円ミュージ郎88Pro・PRW, 59,800円ミュージ郎88Pro・PSW, 34,300円ミュージくん2,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税5%が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
● 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
● 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
● 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

● 営業時間　火曜〜木曜12：00〜20：00、金・土11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371-0843 前橋市新前橋町17−13

けっこう安い 旧機種から新機種まで パソコン全国通販

業者価格で 新品 中古 高額買取

ホームページ情報

・オークションコーナー
様々な機種をお客様の好きなお値段でオークションして頂くコーナーです。
・超特価コーナー
1品限りのお買得商品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。
・本日の在庫コーナー
最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます
・ホームページ作成いたします！
即戦力になる業務用ホームページ作成します。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。［お電話 / FAX / ホームページ］
②お支払い方法を決めて下さい。［銀行振込 / 郵便振込 / 代金引換］
③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますのでお電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いOK
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引きします　お気軽にご相談ください　担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は¥1500、代引き手数料は¥1000

WINDOWSマシン

NEC PC-9821V16/M7C2 ¥158,000
(Pentium166 32MRAM 3.5″ 2GHDD 8xCD 17″CRT)
FUJITSU FMV513D5 ¥79,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD サンプラ)
NEC PC-9821Xa10/C8 ¥ 84,800
(Pentium100 32MRAM 3.5″ 850MHDD 4xCD)
COMPAQ DESKPRO5100 ¥69,800
(Pentium100 16MRAM 1GHDD 4xCD タワー型)
FUJITSU FMV575D5P3 ¥59,800
(Pentium75 16MRAM 1GHDD 4xCD Win'95付)
COMPAQ XL575M1050W/CDS ¥59,800
(Pentium75 16MRAM 1GHDD 2xCD サンプラ)
SHARP MN-5200Z ¥198,000
(Pentium150 32MRAM 1.6GHDD 10xCD TFT液晶)
FUJITSU FMV BIBLO 510NL/W ¥105,800
(Pentium100 16MRAM 850MHDD TFT液晶)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

9821Xe/U7W	(486SX-33	3.5″	200MB)	¥ 34,800
9821As3/U2	(486DX2-66	3.5″	86)	¥ 45,800
9821As/U2	(486DX-33	3.5″	86)	¥ 34,800
9801BX4/U2	(486DX2-66	3.5″	)	¥ 32,800
9801BX/U2	(486SX-20	3.5″	)	¥ 19,800
9801FA2	(486SX-16	5″	FM)	¥ 16,500
9801DA/U2	(386DX-20	3.5″	FM)	¥ 17,800
9801DA2	(386DX-20	5″	FM)	¥ 12,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート

9821Na12/H10 ¥145,000
(Pentium120 16MRAM 1GHDD 4xCD 10.4″TFTカラーノート)

9821Ne	(486SX-33	TFTカラー 8M)	¥ 65,800
9801NS/R	(486SL-16	モノクロ)	¥ 39,800
9801NC	(386SX-20	TFTカラー)	¥ 49,800
9801NS/T	(386SL-20	モノクロ)	¥ 32,800
9801NS/E	(386SX-16	モノクロ)	¥ 29,800

ノート用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

モニタ

PC-KM173R	(17″マルチ 640*400-1280*1024)	¥ 45,800
PC-KM172	(17″マルチ 640*400-1280*1024)	¥ 39,800
RD-15G	(15″マルチ 640*400-1280*1024)	¥ 32,800
151FS	(15″マルチ 640*480-1024*768)	¥ 25,800
FA34	(14″マルチ 640*200〜800*600 X68k OK)	¥ 19,800
その他15／17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 19,800〜
KD-881	(15″ 0.28mm 9801ノーマル 24K)	¥ 6,500
その他9801ノーマルモニタ		¥ 4,800〜

プリンタ

インクジェットプリンタ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800〜
PR201シリーズ	(15″ ドットインパクト方式)	¥ 7,800〜
PR101シリーズ	(10″ 熱転写方式)	¥ 5,800〜
その他旧型プリンタ		¥ 3,800〜

ハードディスク

FA FS FX	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL	等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付 1G	(98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 27,800
外付540M	(98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 21,500
外付340M	(98用 SASIインターフェイス付)	¥ 18,800
外付100M	(98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 12,500
内蔵 1G	(DOS/V, 98 IDE)	¥ 18,500
内蔵540M	(DOS/V, 98 IDE)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら割引します ★

フロッピードライブ

外付 8インチ FDD(ケーブル付) S ¥12,800 / W ¥ 19,800
外付 5インチ FDD(ケーブル付) S ¥ 6,800 / W ¥ 9,800
外付3.5インチ FDD(ケーブル付) S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥5,800 /32M ¥12,500
30P SIMM NP 1M ¥ 800 /2M ¥1,500 /4M ¥ 3,000
98汎用(Cバス) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1/X68K/MZ	¥ 9,800〜
富士通 FM7/8/77/R/タウンズ	¥ 9,800〜
NEC 60/66/80/88	¥ 7,800〜
各社 MSX/MSX2/MSX2+	¥ 5,800〜

パソピア7、SMC−777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付SCSI CD-ROM 2倍速 ¥7,800 / 4倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥5,800/x8 ¥9,800/x20 ¥19,800
モデム 2.4k ¥2,500 / 14.4k ¥3,500 / 28.8k 6,800
各種マウス 98用 ¥1,000〜／DOS/V用 ¥1,000〜
音源ボード(FM サンプラ 86等 98, DOS/V) ¥ 5,800〜
各社グラフィックアクセラレータボード ¥ 7,800〜
各社SCSIボード(98, DOS/V) ¥ 5,800〜
コプロセッサ, ODP各種(487, 387 等) ¥ 1,800〜
MACディスプレイ変換コネクタ ¥ 1,000

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

三菱 RD−17Y ¥39,800
(17″マルチスキャン 640x400〜1280x1024 98, DOS/V, MacOK!)
Macintosh Centris660AV ¥19,800
(MC68040-25 8MRAM 230MB CDROM)
EPSON DIRECT エンデバ-AT-6000 ¥34,800
(Pentium-90 8MRAM 210MHDD 3,5FDD)

★★★★★★ 高額買取指定商品！ ★★★★★★★

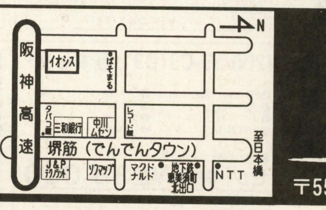
Pentium 60〜 90の本体(98シリーズ, DOS/V) ¥18,000〜
Pentium100〜166の本体(98シリーズ, DOS/V) ¥30,000〜
IDEハードディスク 1GB〜 ¥ 6,000〜
PC9821A-MATEシリーズ ¥ 5,000〜

インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
LISTにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行 恵美須支店 普通3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150 番号：80849701 イオシス

TEL(06)631-6695　FAX(06)631-6697
営業時間11：00〜19：00　年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい

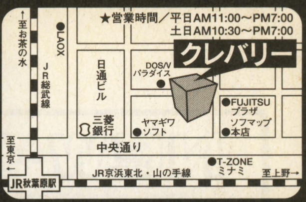


イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13

パソコンショップ クレバリー

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00



＊一太郎V8モデルをWord97モデルに変更される場合は¥7,000プラスとなります。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

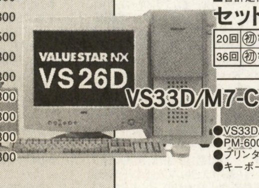
★PC-9821/9801専用ソフトは動作致しません。Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA2(DA2*) ゲームセット

- ●VS26D/M7-CA2(一太郎モデル) 定価¥428,000
- ●She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- ●臭作 ……… 定価¥ 8,800
- ●王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ●ディヴァイデッド ……… 定価¥ 7,800
- ●Natural ……… 定価¥ 7,800
- ●アスガルド ……… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥488,900
セット特価 ¥338,000

24回	(初)¥10,258	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥41,000×4
42回	(初)¥10,257	(月)¥10,100×41	(ボ) なし



VS26D/M7-CA2(DA2*)基本セット

●VS26D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥457,000
セット特価 ¥308,000

20回	(初)¥10,205	(月)¥10,000×19	(ボ)¥53,000×3
36回	(初)¥13,399	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

VS33D/M7-CB2(DB2*)高級セット

●VS33D/M7-CB2 ●PM-600C(プリンタ) ●プリンタケーブル ●キーボードカバー ●マウスパッド ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ) ●OAタップ ●FD40枚

■合計定価¥614,600
セット特価 ¥408,000

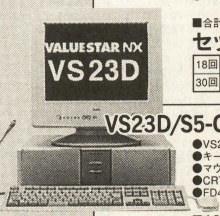
24回	(初)¥10,343	(月)¥10,000×23	(ボ)¥60,000×4
48回	(初)¥11,866	(月)¥10,800×47	(ボ) なし

VS23D/S7-CA2(DA2*) ゲームセット

- ●VS23D/S7-CA2(一太郎モデル) 定価¥348,000
- ●She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- ●臭作 ……… 定価¥ 8,800
- ●王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ●ディヴァイデッド ……… 定価¥ 7,800
- ●Natural ……… 定価¥ 7,800
- ●アスガルド ……… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥408,900
セット特価 ¥285,000

18回	(初)¥10,212	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥51,000×3
30回	(初)¥11,511	(月)¥11,500×29	(ボ) なし



VS23D/S7-CA2(DA2*)基本セット

●VS23D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥255,000

18回	(初)¥10,326	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥11,671	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

VS23D/S5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS23D/S5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥374,700
セット特価 ¥259,800

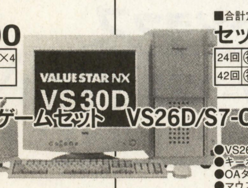
18回	(初)¥10,203	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥13,379	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

VS30D/M7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS30D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥548,900
セット特価 ¥375,000

24回	(初)¥10,314	(月)¥10,000×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥15,100	(月)¥11,100×41	(ボ) なし



VS30D/M7-CA2(DA2*)基本セット

●VS30D/M7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥517,000
セット特価 ¥345,000

24回	(初)¥10,367	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥42,000×4
42回	(初)¥12,972	(月)¥10,200×41	(ボ) なし

VS20C/S7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS20C/S7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥368,900
セット特価 ¥259,800

18回	(初)¥10,203	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥13,379	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

VS20C/S5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS20C/S5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥334,700
セット特価 ¥235,000

15回	(初)¥10,478	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥60,000×2
24回	(初)¥13,379	(月)¥11,500×23	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS26D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥443,900
セット特価 ¥308,000

20回	(初)¥10,837	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥54,000×3
36回	(初)¥11,703	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

VS26D/S7-CA2(DA2*)基本セット

●VS26D/S7-CA2 ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥412,000
セット特価 ¥278,000

18回	(初)¥10,429	(月)¥10,100×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥12,981	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

VS16F/E5-CA2(DA2*)ゲームセット

●VS16F/E5-CA2 ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥294,700
セット特価 ¥209,800

12回	(初)¥10,040	(月)¥ 9,900×11	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥11,741	(月)¥10,300×23	(ボ) なし

VS16F/E5-AA2ゲームセット

●VS16F/E5-AA2 ●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

ワープロソフトなし

■合計定価¥264,700
セット特価 ¥193,000

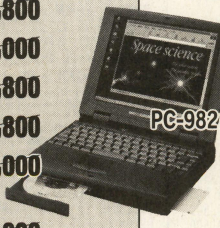
12回	(初)¥10,365	(月)¥10,000×11	(ボ)¥49,000×2
20回	(初)¥11,512	(月)¥11,400×19	(ボ) なし

NOTE & PC-9821シリーズ

NOTEシリーズ

- ●LV20C/WS 特価¥315,000
- ●LV16C/WS 特価¥259,800
- ●LV16C/NS 特価¥275,000
- ●LV16C/WD 特価¥219,800
- ●AL20C/TS 特価¥299,800
- ●AL13C/BS 特価¥205,000
- ●PC-9821Nr150/S20 ………… 特価¥219,800

★BIBLO & Mebius他はお問い合せください。



PC-9821V233/M7-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V233/M7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥503,900
セット特価 ¥343,000

24回	(初)¥10,886	(月)¥10,100×23	(ボ)¥40,000×4
42回	(初)¥12,352	(月)¥10,200×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●OAタップ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥471,000
セット特価 ¥313,000

20回	(初)¥10,780	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥56,000×3
36回	(初)¥12,411	(月)¥10,500×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●王道勇者 ●ディヴァイデッド ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥423,900
セット特価 ¥292,800

20回	(初)¥10,481	(月)¥10,100×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥10,928	(月)¥ 9,900×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●OAタップ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥391,000
セット特価 ¥262,800

18回	(初)¥10,212	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥12,267	(月)¥10,500×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●王道勇者 ●ディヴァイデッド ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥389,700
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,145	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥11,551	(月)¥10,800×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C3 ●Wave Star(サウンドボード) ●キーボードカバー ●CRT用OAフィルタ ●CD-ROMソフト(サービス品) ●マウスパッド ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥352,000
セット特価 ¥238,000

15回	(初)¥10,763	(月)¥10,000×14	(ボ)¥60,000×2
30回	(初)¥11,711	(月)¥ 9,500×29	(ボ) なし

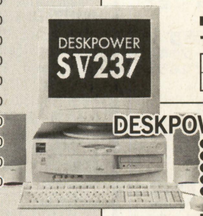
FUJITSU FMV-DESKPOWER

DESKPOWER SV237* ゲームセット

- ●FMVS52371(一太郎モデル) 定価¥348,000
- ●She'sn～シーズン～ ……… 定価¥ 8,800
- ●臭作 ……… 定価¥ 8,800
- ●王道勇者 ……… 定価¥ 7,500
- ●ディヴァイデッド ……… 定価¥ 7,800
- ●Natural ……… 定価¥ 7,800
- ●アスガルド ……… 定価¥ 8,800
- ●キーボードカバー ……… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド ……… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 ……… 定価¥ 5,800

■合計定価¥408,900
セット特価 ¥298,000

20回	(初)¥10,187	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥10,180	(月)¥10,100×35	(ボ) なし



DESKPOWER SV237*基本セット

●FMVS52371(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●OAタップ ●マウスパッド ●CD-ROMソフト(サービス品) ●クリーナ ●FD40枚

■合計定価¥377,000
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,136	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥12,664	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

DESKPOWER SV235*ゲームセット

●FMVS52351(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥374,700
セット特価 ¥269,800

18回	(初)¥10,496	(月)¥10,000×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥13,697	(月)¥10,800×29	(ボ) なし

DESKPOWER TV307*ゲームセット

●FMVT53071(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥528,900
セット特価 ¥378,000

24回	(初)¥10,395	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥52,000×4
42回	(初)¥14,717	(月)¥11,200×41	(ボ) なし

DESKPOWER SV267*ゲームセット

●FMVS52671(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥478,900
セット特価 ¥345,000

24回	(初)¥10,407	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥10,730	(月)¥10,300×41	(ボ) なし

DESKPOWER SV205*ゲームセット

●FMVS52051(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥334,700
セット特価 ¥242,800

18回	(初)¥10,136	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥35,000×3
30回	(初)¥10,519	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

DESKPOWER MV205*ゲームセット

●FMVM52051(一太郎モデル) ●キーボードカバー ●マウスパッド ●CRT用OAフィルタ ●FD40枚 ●She'sn～シーズン～ ●臭作 ●ディヴァイデッド ●王道勇者 ●Natural ●アスガルド

■合計定価¥291,700
セット特価 ¥215,000

15回	(初)¥10,008	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥49,000×2
24回	(初)¥10,874	(月)¥10,600×23	(ボ) なし

Ys
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen
イース・エターナル
予約もしないで、泣くんじゃない!!
4/24
新発売
Windows95
■動作環境 ●CPU：Pentium ／486DX2 66MHz 以上(Pentium 100MHz 以上推奨)●必要メモリ：16MB 以上●ハードディスク容量：70MB 以上●対応音源：Windows95 対応の PCM 音源、CD-DA 音源、MIDI 音源（GM 規格）●CD-ROM ドライブ：2 倍速以上
ご予約特典
ご予約は近くの販売店で!
先着順・無くなり次第終了させていただきます
絶対入手不可能な超レアもの、ゲーム史上の資料としても価値のある
イース・スーパーコレクション
※限定非売品 CD3 枚組（再生産・商品化の予定はありません）
■イース・スーパーコレクションについての詳細は本誌のファルコム NEWS EXPRESS をご覧ください。
DISC：1
イースサウンド スーパーコレクション
★懐かしい FM 音源、PSG 音源のサウンドトラック、隠しモードに収録された「イース未使用全曲集」、掟破りの新曲 FM 音源バージョンetc。厳選全38曲を収録。★イース・エターナル CD-DA 完全対応。
DISC：2
イース MIDI スーパーコレクション
★新曲を含む全24曲、GM/GS/SC-88全72ファイルを完全収録！★ゲーム本体には未収録のMIDIデータを満載。予約した人だけが楽しめる限定データ集！★楽譜画像も全曲完全収録！
DISC：3
イースマテリアル スーパーコレクション
★懐かしいイラストから最新イメージ CG までを厳選ピックアップ。★メイキングフルカラービジュアル、未使用ゲーム画面を含めた豪華アート集。★スクリーンセーバー全種、アイコン全種、他。
便利なコレクトサービスをご利用いただけます. 電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種 CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。
申込先：日本ファルコム(株) 通信販売係
TEL. 042-527-6501 受付時間／月～金(祭日を除く) 午前9:00～午後5:30 FAX. 042-528-2714 受付：24時間 e-mail. nihon@falcom.com 受付：24時間
日本ファルコム株式会社 Falcom®
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.com http://www.falcom.co.jp

デスクトップは大きすぎた。ノートPCは暗くて使いにくかった。日本の机で仕事をするなら、エプソンパネルトップPC。

見やすい高輝度、タテ・ヨコ自在2Wayディスプレイ。ノートPCはもちろん、CRTモニター以上の明るさを確保。
パフォーマンスと拡張性は、デスクトップPCそのもの。最新の周辺機器を接続してシステムアップが行えます。
日本の限られたオフィススペースを考えた、奥行きわずか20cmの液晶一体型・省スペーススリムボディ。
デスクトップに比べ、消費電力約1/3*。電磁波の発生も低減。（*当社デスクトップPC+17インチCRT比）
液晶画面は13.8インチHCSA（ハイコントラストシャープアドレッシング）、13.8インチTFT、15インチTFTの3タイプを用意。

オフィスPCのデファクトスタンダード

NEW Panel Top PC
パネルトップ

一人一人に、最適な一台を。
カスタム・メイド・サービス それがエプソン カスタムメイド・サービス。
●オーダーは1台から、最短1週間でお届けします。
●OSはWindowsNT®4.0、Windows®95から選択可能。
●LCD、CPU、メモリ、HDD容量、モデム追加、コードレス・キーボード/マウスが選択可能。
●ビジネスアプリケーションのプリインストールも可能。

[液晶一体型PC]
15インチTFT液晶モデル
13.8インチTFT液晶モデル
13.8インチHCSA液晶モデル

*価格はすべて、MMX®テクノロジPentium®プロセッサ166MHz/SDRAM32MB/HDD2GB/最大14.5倍速CD-ROM/100BASE-TX（10BASE-T共有）/Windows®95プリインストールの仕様です。

●MMX®テクノロジPentium®プロセッサ233/200/166MHzから選択可能
●100BASE-TX（10BASE-T共用）標準搭載 ●デスクトップ用SDRAMメモリを最大128MBまで搭載可能
●Ultra-ATA対応HDDを最大4GBまで選択可能 ●最大14.5倍速CD-ROMドライブ搭載
●PCIスロット1基、PCI/ISAスロットを1基標準搭載 ●USBコネクタ2チャンネル
●SRS3Dサラウンド対応サウンド機能を装備 ●赤外線通信ポートを装備

オフィス解放計画
エプソンが始めます。

Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®95
Includes Microsoft® Internet Explorer

●MMX、Pentium、Intel InsideロゴはIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Microsoft、Windows、WindowsNT、Microsoft Internet Explorerロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●記載の会社名、商品名は、各社の商標または、登録商標です。●記載の標準価格はすべて税別です。●写真は15インチTFT液晶モデルです。●画面はハメコミ合成です。
★インターネットアドレス：http://www.i-love-eoson.co.jp/productu/pc/index.htm

エプソン販売株式会社　セイコーエプソン株式会社

定価510円 本体486円 雑誌18361-05 T1118361050516

第十七巻第五号通巻一九一号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年四月二十五日印刷 一九九八年五月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'98

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

5

創刊200号 記念キャンペーン

ネットワーク・ゲームの㊙テクニック

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社